



# aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Nr. 5 Mai 1991  
6. Jahrgang  
öS 65  
Sfr 7,50  
DM 7,50

ISSN 0933-1867

Die Nr.1

Das meistgekaufte  
Spiele-Magazin

## SPACE QUEST IV

Sierras turbulentes  
Zeitzone-Spektakel

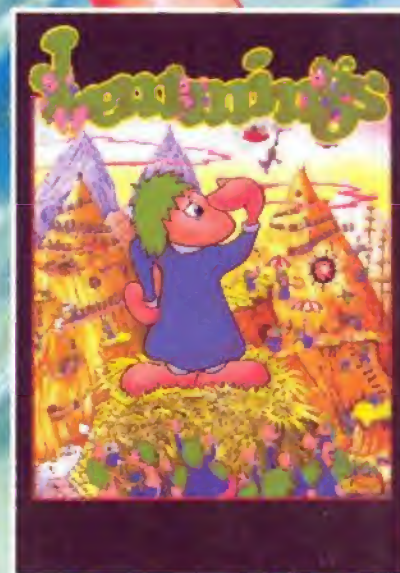


## ROLE PLAYING

Fate - Gates of Dawn  
Death Knights of Krynn  
Eye of the Beholder

**NEU!**

**SECRET SERVICE**  
zum Sammeln





# Marlboro Project

Einladung zu einem ungewöhnlichen Amerika-Erlebnis.

## LANDSCHAFT

Wer die Weite, die Stille, das Licht und die Farben dieser Landschaft in sich aufnimmt, versteht die Menschen, die davon geprägt sind.



## LEUTE

Zum Beispiel Joe Dispenza, Professor für Communication Art am Santa Fe College. Er unterstützt das Marlboro Project mit seinem Team und seinem Know-how.



## ASPEKTE

Künstler aus allen Gegenden der Welt lassen sich hier zu ihren Arbeiten inspirieren. Eine Chance für ungewöhnliche Begegnungen.



## KULTUR

Das Art Museum in Santa Fe ist ein Spiegel der drei Kulturen dieser Gegend: der anglo-amerikanischen, der spanisch-mexikanischen und der indianischen.



SANTA FE

RIO GRANDE

GRAND CANYON

**G**ehen Sie auf Erlebnistour durch die grandiose Landschaft zwischen Grand Canyon und dem Rio Grande.

Tauchen Sie ein in die Welt dreier faszinierender Kulturen. Und kommen Sie nach Santa Fe, um Ihre Erlebnisse kreativ umzusetzen.

Das Marlboro Project lädt Sie ein, Amerika zu erfahren und zu beschreiben, zu sehen und zu malen, zu spüren und zu filmen.

Interessiert? Ausführliche Bewerbungsunterlagen:  
Tel. 01 30-38 38 oder Coupon einsenden.

Ja, ich möchte mich beim Marlboro Project bewerben.

Bitte ausfüllen und einsenden an: Marlboro Project, Postfach 12 20, W-3352 Einbeck.

☐ Frau ☐ Herr

Name \_\_\_\_\_

Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

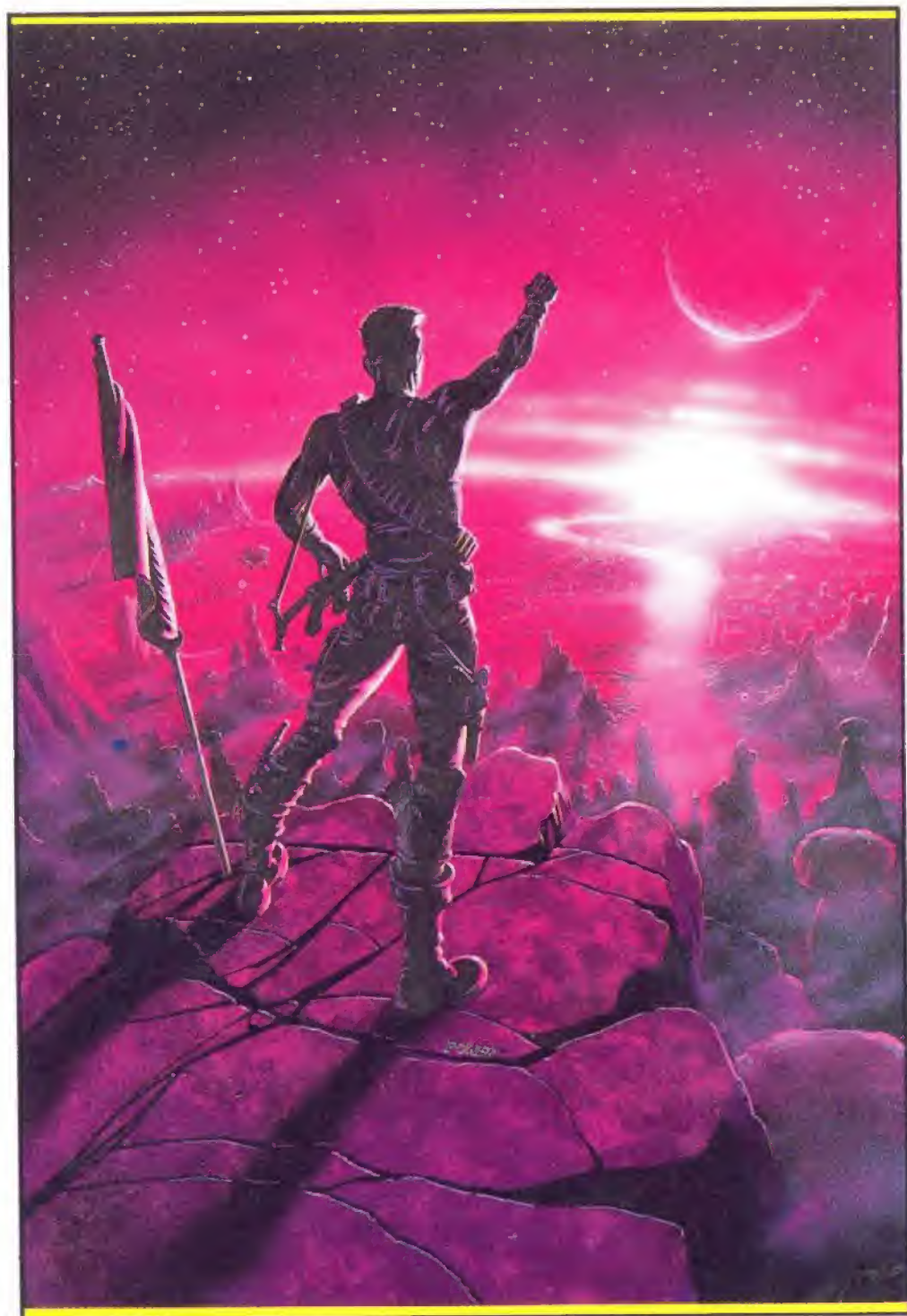
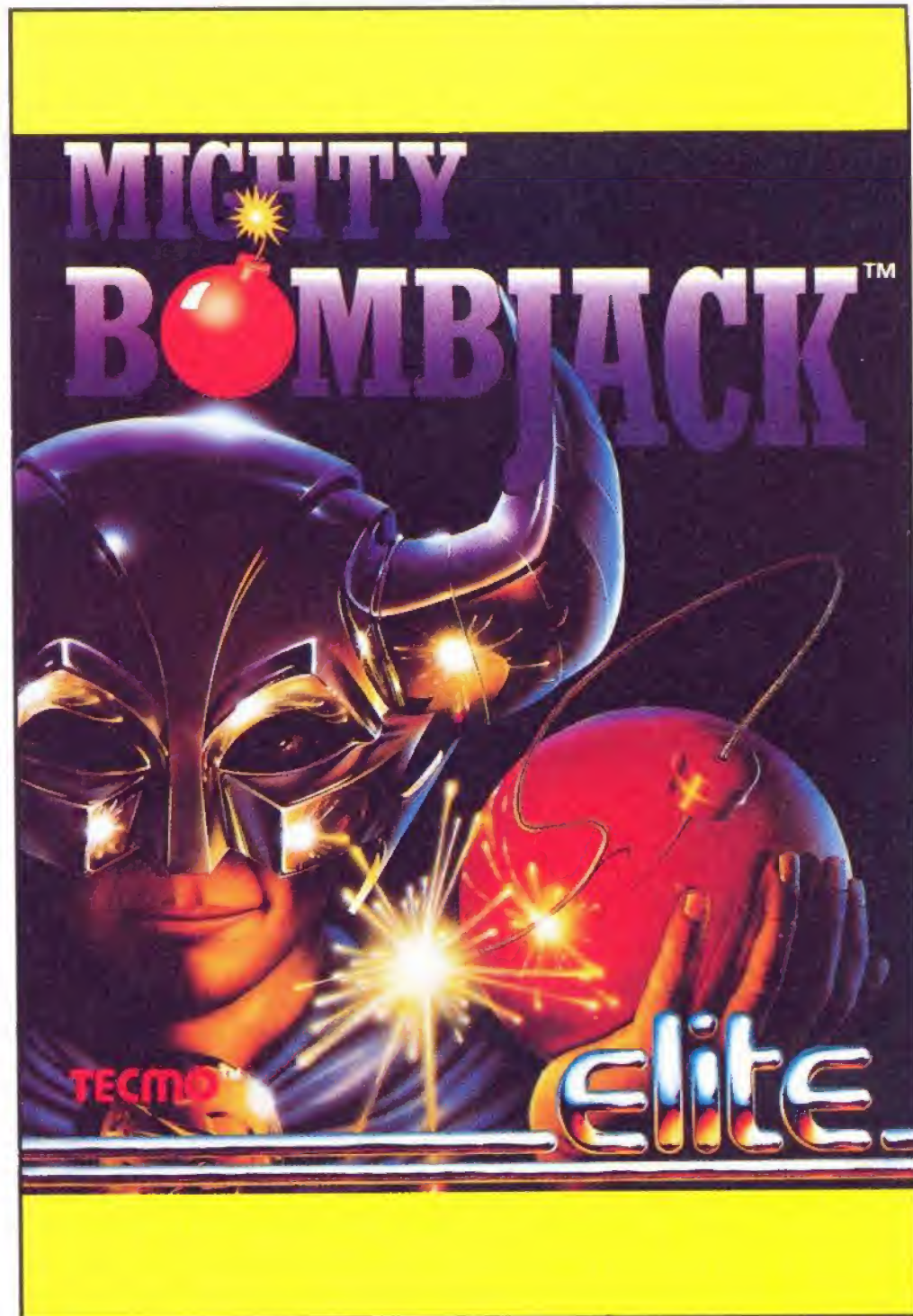
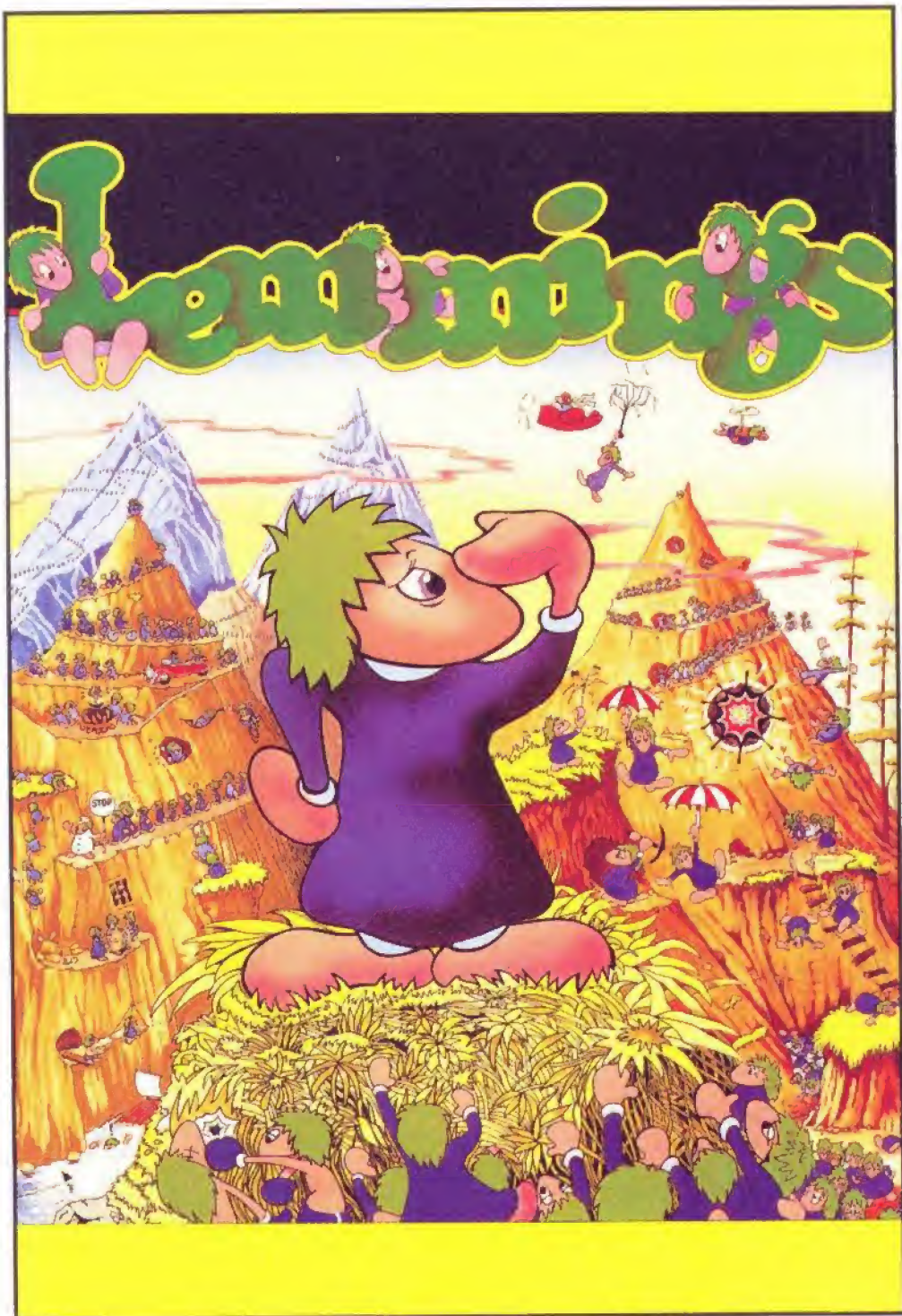
Alter \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

Welche Marke rauchen Sie? \_\_\_\_\_

Ich möchte am Marlboro Project teilnehmen und für weitere Bewerbungsschritte und Aktionen in Kontakt bleiben. Ich bin einverstanden, daß dazu meine obigen Daten im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften gespeichert und verarbeitet werden. Teilnehmen kann jeder ab 18 Jahren, ausgenommen die Mitarbeiter des Herstellers und deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Aktionsende: 30. Juni 1991 (Poststempel).

AS







# MIGHTY BOMB JACK

**System:** Amiga, Atari ST  
**Empf. VK-Preis:** ca. 85 DM (Amiga), ca. 65 Mark (ST)  
**Hersteller:** Elite Systems, England  
**Erstveröffentlichung:** April 1991

## Inhalt:

BOMB JACK ist ein kleiner Kerl im Supermann-Dress, der hüpfend, springend oder fliegend zahlreiche Actionlevel bestehen muß. MIGHTY BOMB JACK ist nun der zweite Streich und bringt mindestens so viel Spaß wie der Vorgänger. Truhen, Goldmünzen, Kraftmünzen – Jack sammelt alles ein, was er kriegen kann, denn nach „ganzer“ Arbeit kann er in den nächsten Level gelangen. Ziel des Spieles ist es, eine Prinzessin aus einem Palast zu retten, in dem sich auch alle 16 Level befinden. Diese stellen sich als Korridore oder Palasträume dar. In den Korridoren muß nicht unbedingt alles eingesammelt werden, in den Räumen schon. Hier gibt es dann nochmal Zusatzpunkte, wenn man alle Bomben in der richtigen Reihenfolge einsammelt.

Mit MIGHTY BOMB JACK hat ELITE den Flattermann neu aufleben lassen. Kein Fan von Jump'n'Runs kommt um dieses Game herum – ein Pflichtspiel sozusagen, was Abwechslung und monatelangen Spaß bietet.

## Anmerkungen:

Das Scrolling ruckelt ein wenig. Grafik und Sound hätten einfallsreicher gestaltet werden können.

## Besonderheiten:

BOMB JACK wurde auch auf Automat umgesetzt.

Getestet in

**AKTUELLER SOFTWARE MARKT**

Ausgabe 4/91

# LEMMINGS

**System:** Commodore Amiga, Atari ST, PC  
**Empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark  
**Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England  
**Erstveröffentlichung:** Februar 1991

## Inhalt:

Das Liverpools Softwarehaus PSYGNOSIS hat mittlerweile ja den Ruf weg, grafisch und akustisch hervorragende Programme zu erstellen, die allerdings unter stärkeren spielerischen Mängeln leiden. Mit LEMMINGS beschränken die Liverpools jedoch einen völlig neuen Weg: schlichtere Grafik, schlichteren Sound aber viel, viel Spiel. Und daß sich dieser Weg als der richtige erwies, ist daran zu erkennen, daß Lemmings zu einem ASM-Mega-Hit gekürt wurde. Wer „echte“ Lemmings kennt, der weiß, daß sich diese possiblichen Tiere bei Futtermangel selbst umbringen, indem sie ins Meer springen. Bei dem Spiel geht's allerdings darum, die Viecher sicher durch einen Level zum rettenden Ausgang zu lotsen. Die Horde Lemmings zu hüten ist verdammt schwierig, denn sie sind so dumm, daß sie nichts von allein machen. Stoßen sie wo vor, so drehen sie sich einfach um! Es liegt nun am Spieler, wie er die einzelnen Tierchen mit Fähigkeiten „bestückt“. So kann er sie zu Blockern, Brückenbauern, Fallschirmspringern, Gräbern usw. umfunktionieren, damit sie sich den Weg freimachen. Allerdings gibt es nur eine bestimmte Anzahl solcher Fähigkeiten, so daß schon der falsche Einsatz einer das Aus für alle Lemmings bedeuten kann.

## Anmerkungen:

Diese Mischung aus Fun- und Strategiespiel besticht durch 120 Level, die zunehmend komplexer werden und einen höllischen Spielspaß garantieren.

## Besonderheiten:

Bei der Amiga- und ST-Version können zwei Spieler gegeneinander zocken. Voraussetzung sind aber zwei Mäuse. Der Spielspaß hierbei steigert sich ins Unermeßliche. Leider gibt es für den Zwei-Spieler-Modus nur 20 Level.

Getestet in:

**AKTUELLER SOFTWARE MARKT**

Ausgabe 5/91

# CHIP'S CHALLENGE

**System:** Amiga, Atari ST, Atari Lynx, C 64, CPC  
**Preis:** ca. 80 DM (16 bit), 50 DM (8 bit)  
**Hersteller:** U.S. Gold  
**Erstveröffentlichung:** April 1990

## Inhalt:

Das Ziel ist es hierbei, sich durch 144 Levels zu knacken. Doch vor dem Ausgang eines jeden Levels ist ein elektronisches Schloß, das es zu öffnen gilt. Dies wird mit Hilfe von Chips bewerkstelligt, die man in den einzelnen Levels einsammeln kann. Das hört sich vielleicht einfacher an, als es ist, denn die labyrinthartigen Strukturen der Levels warten mit vielen Überraschungen auf. So stellen sich einem des öfteren Hindernisse in Form von Eisflächen, Feuerwänden oder tiefen Wassergräben in den Weg. Diese Hindernisse sind nur dann überwindbar, wenn man sich vorher das passende Zubehör wie Sandblöcke, Spikeschuhe, Wasser-, und Feuerschilde und dergleichen mehr besorgt hat. Aber außer den statischen Hindernissen muß man auch noch mit Gegnern fertigwerden, die sich bewegen. Hier seien stellvertretend für alle anderen nur Panzer, Monster und Diebe erwähnt.

Die Punktevergabe für jede Ebene ergibt sich daraus, wie viele Anläufe man gebraucht hat, um die Ebene zu bewältigen. Je mehr Anläufe man gebraucht hat, desto weniger Punkte werden dem Spieler zuerkannt.

## Anmerkungen:

Chip's Challenge kann süchtig machen, wer einmal angefangen hat kann so schnell nicht mehr aufhören.

## Besonderheiten:

Keine

Getestet in:

**AKTUELLER SOFTWARE MARKT**

Ausgabe 4/90 (Lynx), 3/91 (Amiga)

# SUPREMACY

**System:** Amiga, ST  
**Preis:** ca. 80 DM  
**Hersteller:** Melbourne House  
**Erstveröffentlichung:** Oktober '90

## Inhalt:

Erobern oder erobert werden, das ist die Frage bei SUPREMACY. Ein Raum-Zeit-Experiment eines abgedrehten Wissenschaftlers hat katastrophale Folgen: im eigenen Sonnensystem erscheinen plötzlich vier galaktische Zivilisationen mitsamt ihren Planeten. Jetzt heißt es handeln, denn die Aliens sind alles andere als friedlich. Der Player sucht sich also einen der Gegner, die übrigens unterschiedlich stark sind, aus und versucht dessen Welten zu erobern.

Zunächst muß aber erst einmal Geld verdient werden, denn Truppen und Waffen sind nicht umsonst. Und wie kommt eine Regierung an Geld? Natürlich über die Steuer! Also muß die Bevölkerung anwachsen, damit genügend Taler reinkommen. Die Leute wollen aber auch essen und dazu müssen Nahrungsmittel produziert werden. Dies geschieht mittels vollautomatischer Fabriken, die aber auch finanziert sein wollen. Das gilt auch für die Ausrüstung der Armee. Geizhälse können die Soldaten mit zabeligen Kampfanzügen und Billig-Wummen ausrüsten – Player, die etwas auf sich halten, werden ihren Kämpfern schon eher einen guten Schutzschirm und einen exzellenten Blaster gönnen.

## Anmerkungen:

Das Game beeindruckt durch seine detaillierte, farbenfrohe Grafik, die teilweise sogar animiert ist.

## Besonderheiten:

Ebenfalls positiv fällt die sofortige Verfügbarkeit der vielen Screens auf, da das Programm komplett geladen wird und somit ein lästiges Nachladen einzelner Parts entfällt.

Getestet in

**AKTUELLER SOFTWARE MARKT**

Ausgabe 11/90



# Heiße Tage in der Redaktion

Endlich ist es soweit: Ich hab' ganz tolle Neuigkeiten für Euch. Die möchte ich Euch nicht vor-  
enthalten. Da treffe ich doch alte Freunde wie-  
der; und schon erzählen die mir im Eiltempo irre  
Stories. „Nebenbei“ besuchte Eva die „goldenen  
Gewinner“ in Paris, Sandra einen Rekordler in  
Hannover und ich die „güldnen Winners“ in Lon-  
don. Aber nun zur Enthüllung:

Da hat doch Uli die Frech-  
heit, fdretztkm! Frtsdertru  
juhg fderz lkiuzztd, mllouztr  
Und: Kleimann ngdertzzun;  
Cruiser mjklkjhr hätte doch  
wirklich nufdert! Stell'man  
mal sich vor! Während Eva  
fgtzujh, hatte Mats nichts  
Besseres zu tun, als der  
ghzuiojhm dte. Michael ver-  
suchte es mit der holden  
Mgfdtzu, aber nhzte nmki-  
loö. Tja! Kollege Amann un-  
terdess' befruckelte zut ret-  
zum noi, ne? Aber Manni ju-

te rech. . . (ich bitte, diesen  
Text so zu nehmen, wie er ist.  
Er unterlag der Pressezensur,  
danke!)

Aber: Eine schlüpfte doch  
durch: Sandra. Sie zog die  
glücklichen Gewinner aus  
unserem **Jubiläums-Preis-  
ausschreiben**: Die Reise nach  
Florida tritt Egon Maus  
(8501 Allersberg) an. Den  
zweiten Preis ergatterte sich  
G. Althaus (5000 Köln 1),  
während Ralf Knoll (7101  
Oedheim) den Stereo ab-



Lars, Ian & Manni zu Besuch bei Electronic Arts. Die Winners  
waren's zufrieden! (Foto: sara)

staubte. Klaus-Dieter Weber  
(7830 Emmendingen) hat  
bald ein Super Famicom bei  
sich zuhause. Last but not  
least: Das Interrail-Ticket  
geht an Thorsten Schwarz

aus 6670 Ingbert. HITLINE-  
Einsender Hans Martin  
Hepp (Dortmund) gewann  
den ASM-CD-Player. . . ■

**MANFRED KLEIMANN**





# 4»»

Bewertung von 0-12 Pkt.

## ACTION

Grafik  
Sound  
Spielablauf  
Motivation  
Preis/Leistung



Unter „Grafik“ versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

„Sound“ ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.

Zum „Spielablauf“ gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

„Motivation“ und „Preis/Leistung“ müssen nicht näher definiert werden.

## SPORT

Grafik/Animation  
Sound  
Realitätsnähe  
Motivation  
Preis/Leistung



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe“ durch „Spielablauf“ (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation“ verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation“ im Vordergrund stehen sollte.

## STRATEGIE

Grafik  
Anleitung  
Spielablauf  
Motivation  
Preis/Leistung



„Grafik“ (s. oben!). „Anleitung“: kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.

„Spielablauf“: logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

## SIMULATIONEN

Grafik  
Sound  
Realitätsnähe  
Motivation  
Preis/Leistung



„Grafik“ und „Sound“ (siehe oben!). „Realitätsnähe“: Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?

ASM 5/91

# ANM

## Spiel des Monats:

Space Quest IV ..... 6  
SIERRA schickt den galaktischen Müllmann Roger Wilco in ein neues, furioses Abenteuer, das spielerisch und grafisch Maßstäbe setzt!



## SIMULATION

Advanced Destroyer Simulator ..... 69  
Chocks away Mark 2 ..... 8



## SPORT

4D Sports Boxing ..... 14  
International Ice Hockey ..... 46



## STRATEGIE

Atomino ..... 16  
Betrayal ..... 68  
The Cardinal of the Kremlin ..... 52  
Ditris ..... 54  
Frèudal Lords ..... 100  
Galleons of Glory ..... 18  
Ghenghis Khan ..... 74

## KONSOLEN

Aero Blaster ..... 126  
Battle Bull ..... 120  
Battle Golfer ..... 121  
Bubble Bobble ..... 128

Burai Fighter Deluxe ... 123  
Castle of Illusion ..... 126  
Castlevania Adventure . 118  
The Chessmaster ..... 121  
Dangerous Seed ..... 124  
Dick Tracy ..... 120  
Harmony ..... 130  
Megapanel ..... 125  
NFL Football ..... 134  
Pankotsu Tank ..... 123  
Paperboy ..... 122  
Play Action Football ... 134  
Puzznic ..... 128  
Rolan's Curse ..... 119  
Shadow Blasters ..... 122  
Super Volleyball ..... 118  
Tiger Heli ..... 126  
Volley Fire ..... 130  
Wrath of the Black Manta ..... 128  
Wrestleball ..... 119



## EDUCATION

Denver Présente ..... 131  
Deutsch I-III Recht-schreibtrainer ..... 92  
Le français débutant le français moyen ..... 95  
Mathematik-Rechen- und Konzentrationstrainer .... 94  
Vokabeltrainer Italienisch . 91



## ACTION

Arcade Smash Hits ..... 46  
Ballarena ..... 59  
Builderland ..... 49  
Crime Wave ..... 54  
Disc ..... 13  
Enterprise ..... 34  
Ghost Chaser ..... 98  
Gods ..... 42  
Premier Collection ..... 96  
Space Assault ..... 67  
Swiv ..... 48  
Turn 'n' Burn ..... 98



## ADVENTURES

Death Knights of Kryn ..... 12  
Eye of the Beholder ..... 30  
Fate - Gates of Dawn .... 10  
Software Edition ..... 28  
Space Quest IV ..... 6



# WALT



# 5

## IM BLICKPUNKT

Loriciel .....	38
Hill Street Blues .....	50
Wing Commander II .....	50
Traps 'n' Treasures .....	64
Return of Medusa .....	65
Soul Crystal .....	65
Moonshine Racers .....	70
Brat .....	72/135
Chuck Rock .....	101
Hydra/Skull and Crossbones .....	114

## KONVERTIERUNGEN

Aces of the Great War .....	108
The Bard's Tale III ..	104/108
Chip's Challenge .....	109
Crown .....	104
Curse of the Azure Bonds .....	102
Elvira .....	105
Hard Drivin' II .....	104
The Hunt for Red October .....	103
Kick off 2 .....	108
M.U.D.S. ....	106
Panza Kick Boxing .....	106
PGA Tour Golf .....	105
Subbuteo .....	106
Turrican II .....	109
Ultima VI .....	102
Warlords .....	103

## REPORTAGEN

Goldtausch in Paris .....	36
Ein Tag in der ASM-Redaktion .....	40
Codemasters-Bericht .....	41
Starbyte intern .....	62
Computerspielrekord ....	158
Golden Joystick Award ...	155

## ADVENTURES

**Grafik**  
**Parser/Steuerung**  
**Handlung**  
**Atmosphäre**  
**Preis/Leistung**



„Grafik“ (siehe oben!). „Parser“: Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung“: gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung“: Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre“: Feeling, Anreiz, Stimmung.

## TOOLS

**Positiv**  
**Negativ**



Bei der Beurteilung von „Tools“ werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

## EDUCATION

**Positiv**  
**Negativ**  
**Lerneffekt**  
**Preis/Leistung**



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zurate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüberhinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.

Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt“ eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.

Das „Preis/Leistung“-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

## PREVIEW

Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, erkennt Ihr, daß es sich um ein sogenanntes „Preview“ handelt; eine zu 99 % fertige Version, die bereits bevorurteilt werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck“. Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Text“ folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.



## SONSTIGES

Gewinner aus ASM 3/91 .....	3
Firmenprofil Laguna .....	112
Firmenprofil Lankhor .....	116
Kleinanzeigen .....	138
Bomico-Gewinnspiel .....	154
Impressum .....	160
Generalkarte .....	161

## TOOLS

The Animation Studio .... 44



**Die Konkurrenz für Dungeon  
Master? S. 30**

ASM 5/91





»Mit Roger durch die Zukunft – Let's do the time warp again!«

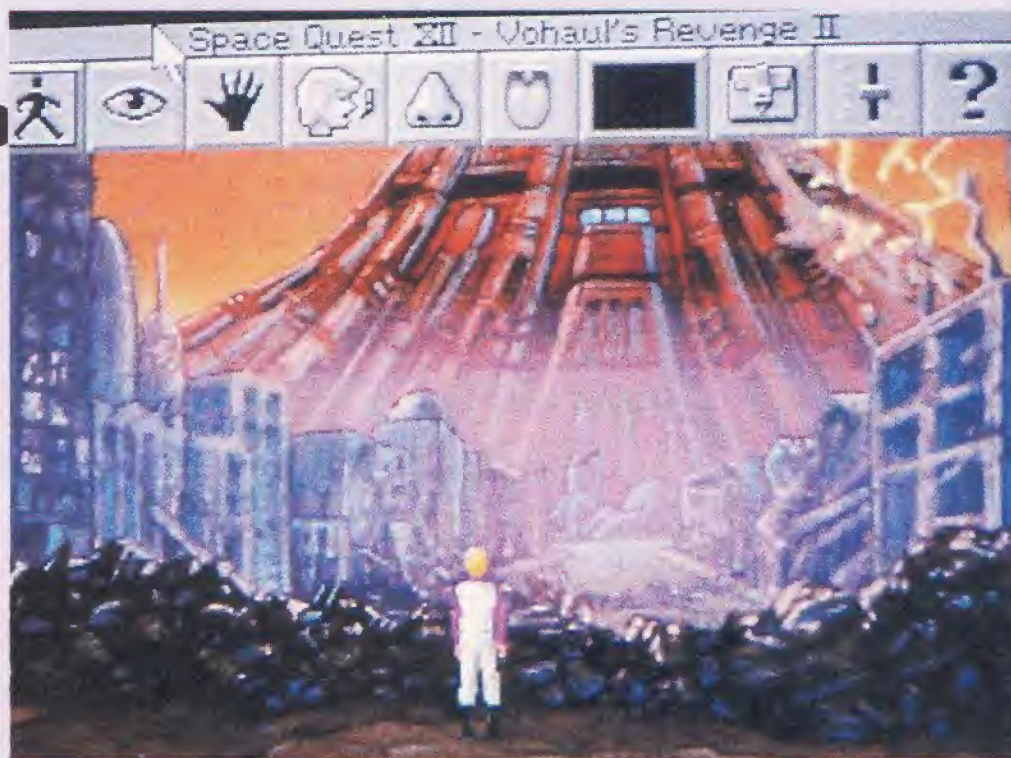


## SPACE QUEST IV: ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS

System: PC (640 Kbyte, VGA/MCGA, Festplatte, Soundkarten), empf. VK-Preis: DM 119,95, Hersteller: Sierra-On-Line, Kalifornien, USA, Muster von: Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.



Kaum gerettet, stürzt unser Held ins Bodenlose.



Vor Trümmern: Was ist bloß auf Xenon passiert?

Was für ein Monat! Erst ließen uns die Softwarehäuser darben, kamen mit ihren angekündigten Projekten kaum hinterher, und nun überschwemmen sie uns mit tollen Programmen. SIERRAS Jüngstes gehörte zu den Sorgenkindern. Seit einem Dreivierteljahr angekündigt, flatterte uns nun endlich SPACE QUEST IV auf den Tisch.

Der aufgeblähten Packung entfallen hauseigene Reklame, eine technische Anleitung, das von Tips und Absurditäten strotzende „Space Piston Magazine“ und natürlich die Disketten. Wer keinen '286er AT mit der Kapazität für 256 Farben hat, kann seine Originaldisks und fünf Dollar gegen eine 16-Farb-Version tauschen. Erstmals spendierte der Hersteller nur Disketten eines Formats; achtet bei Kauf oder Bestellung auf die Angaben.

Der etwas magere Eindruck (warum nur eine Riesenpackung, wenn es eine normale Slimline getan hätte?!) verflüchtigte sich zum Glück alsbald. Eine Mini-Installation erlaubt auch Besitzern einer beängstigend vollen und/oder kleinen Festplatte den Spielgenuß. Dann

wird nur der Programm„rahmen“ abgelegt und man muß ab und zu Diskjockey spielen. Bequemer ist natürlich die volle Installation, die gut 6 MByte Festplatte verschlingt. Nach getaner Arbeit lehne man sich zurück und los geht's!

Roger Wilco, unfreiwilliger Held und Kultfigur dreier Space (Quest) Operas, schlägt wieder zu. In bester Hitchhiker-Manier treibt es ihn durch Raum und Zeit, genauer gesagt, in eine alptraumhafte zwölfte Folge seiner Saga. Dort lauert schon die Sequel Police, Wächter der Zukunft. Erbarmungslos verfolgt sie Sprachakrobatik, Einfallsreichtum oder gar ... Humor!

Putzmann Roger, durch drei Folgen gestählt und zum Serienheld avanciert, möchte endlich einmal wieder seinen Heimatplaneten Xenon besuchen.

Vohaul, sein alter Gegenspieler, hat indes andere Pläne. Er strebt die Herrschaft über das Universum an.

Nur Roger, der lästige Putzteufel, steht ihm noch im Weg. Bevor Vohauls Schergen ihn jedoch atomisieren können, wird Roger von Widerstandskämpfern



## SPACE QUEST IV.....

Space Quest IV - Roger Wilco and The Time Rippers



Noch ahnt Roger nicht, was ihm bevorsteht. Die Space Bar erscheint friedlich.

Fotos (8): PC (VGA)

men, verschieben oder benutzen. Das jeweils gewählte Objekt erscheint in einem speziellen Fenster der oben quer liegenden Menüleiste. Über das System-Icon könnt Ihr eine Pause einlegen, Spielstände speichern oder laden, neu beginnen oder Space Quest IV (bzw. XII...) verlassen. Tasten- und Joysticksteuerung sind zwar vorgesehen, doch wesentlich unpraktischer als mit der Maus. Schreibfreudige müs-

sen sich gehörig umgewöhnen, wird doch fast nichts mehr „schriftlich“ festgehalten. Nach dem grafisch noch brillanteren, doch spielerisch schwächeren fünften Teil der Königssaga bietet Rogers neuester Streich wieder herrlichen Blödsinn, deftige Rätsel und ungeheuren Spielspaß. Von anfeuernden Rufen der Kollegen begleitet, ging es durch die Galaxis. Voller Zitate und Querverweise, technisch glänzend in

Szene gesetzt, ist die Odyssee ein klarer Gewinner. Diesen Sirenenklängen solltet Ihr gar nicht erst versuchen zu widerstehen! Die Redaktion war einhellig der Meinung: Space Quest IV ist unser Mai-Hit! ■ Eva Hoogh

Grafik .....	10
Steuerung .....	9
Handlung .....	10
Atmosphäre .....	10
Preis/Leistung .....	10





# Up, up and away



## CHOCKS AWAY MARK 2

**System:** Archimedes,  
**empf. VK-Preis:** ca. 80.-  
**DM, Hersteller:** The  
Fourth Dimesion, **Muster  
von:** Uffenkamp Comput-  
er Systeme, 4904 Enger

Montagsmorgen. . . stöhn, aber zum Glück ist das erste Testobjekt des Tages ein Flugsimulator, also genau das Richtige, um die Woche zu beginnen. Und weil das Testen dieser Simulation so viel Spaß gemacht hat, bin ich zu nichts anderem mehr gekommen. CHOCKS AWAY, für das THE FOURTH DIMESION verantwortlich zeichnet, ist wirklich ein Spitzenprodukt. Diese Flugsimulation spielt im ersten Weltkrieg, was mich eigentlich zuerst abschreckte, aber die Tiger Moth, die man hier pilotieren darf, ist beileibe nicht so lahm, wie die Flugzeuge anderer Simulationen, die in dieser Epoche zu Hause sind.

Dieses Programm besticht vor allem durch sein hohes Tempo, die hohe grafische Qualität und den hervorragenden Sound. Bedienungsprobleme sind hier ein Fremdwort. Nach dem Laden erscheint ein Auswahlmenue, wo man sich zu entscheiden hat, ob man noch ein bißchen trainieren will, oder eine der zahlreichen Missionen angehen möchte. Wenn einem ein Spielpartner aus Fleisch und Blut zur Verfügung steht, kann man auch zu zweit spielen, hierfür ist ein Splitscreen-modus eingebaut worden. Jeder der beiden Spieler bekommt eine Hälfte des Bildschirms und muß nun versuchen seinen Gegner vom Himmel zu pflücken. Normalerweise

gehören zu Flugsimulationen Anleitungen im Bibelformat, nicht so bei Chocks away; trotzdem ist alles absolut ausreichend erklärt.

Dann nehmen wir doch mal Platz im Cockpit. . . mittlerer und linker Knopf sind für die Motorsteuerung zuständig, rechter Knopf ist Feuerknopf. Vollgas, und nach wenigen Metern ist die „Motte“ auch schon in der Luft. Ziel der Mission ist ein gegnerisches Flugfeld, dessen Kontrollturm zerstört werden soll. Während ich so dahinschwebe, hat sich ein Fokker Dreidecker an mich rangepirscht, und schon fliegen mir die ersten Kugeln um die Ohren. Mein Glück, daß er ein wenig zu hastig gezielt hat. Nach einem Immelmannturn, der mit der Tiger Moth absolut kein Problem darstellt, sitze ich dem Bösewicht im Genick und lasse ihm nun ein paar Garben aus meiner 30 mm Kanone zukommen. Die zeigen dann auch Wirkung, denn kurz darauf schmiert er, eine lange Rauchfahne hinter sich herziehend, ab. Beim feindlichen Flugplatz angekommen, erwartet mich die nächste Überraschung: ein Flugabwehrpanzer, der wesentlich besser schießt, als seine Kollegen von der Luftwaffe. Jetzt kann ich auf meiner Schadensanzeige die ersten Schäden beobachten, doch beim zweiten Anflug gelingt es mir den Panzer zu zerstören. Noch eben den Kontrollturm beharken und dann nichts wie nach Hause, denn die Schäden an meiner Mühle sind schon beträchtlich. Nach gelungener Landung wird mir bescheinigt, daß ich die Mission zur Zufriedenheit meiner Vorgesetzten ausgeführt habe, worauf ich dann auch noch befördert werde. So spielt man sich dann durch die Missionen, bis man eines fernen Tages zum Marschall der Royal Air

Force befördert wird. Wer meint, daß zwanzig Missionen zu wenig sind, kann beruhigt sein, denn schon bald soll eine Mission-Disk erhältlich sein, die nicht nur Zusatzmissionen enthält, sondern auch noch einige andere Features. Mit ihrer Hilfe und einem Spezialkabel kann man dann zwei Archimedes verbinden, um gegeneinander zu spielen. Jeder der Spieler hat dann einen ganzen Screen für sich allein. Auch kann man dann über ein Netzwerk mit bis zu sechs (!) Spielern gleichzeitig

in die Lüfte steigen. Wie kann da das Gesamturteil nur lauten? Absolut empfehlenswert!

Schade, daß solche Qualität nur auf dem Archimedes möglich ist. . . ich glaube, ich sollte mir auch so eine Maschine anschaffen. ■

Dirk Fuchser

Grafik .....	10
Sound .....	11
Realitätsnähe .....	10
Motivation .....	11
Preis/Leistung .....	12



## »Chocks away – ultimativer Flugspaß«





# Skull & Crossbones



**H**alt stop Ihr feigen Typen! Es wird Zeit, daß Ihr Eure Männlichkeit in einer fesselnden Schlacht mit dem Evil Sorcerer und seinen Kumpanen beweist.

Hißt die Totenkopfflagge und setzt das Segel zur Fahrt durch fremde und exotische Länder mit Euren alten Schiffskameraden Red Dog und One Eye. Sie mögen zwar Schiffskameraden sein, aber vertraut ihnen nicht ... bald brechen die Wutanfälle bei Kopf-an-Kopf-Zusammenstößen über die Beute Eurer Seeräuberei aus.

Skull & Crossbones (Totenkopf und Knochen) ist das aufregendste Schwertkampfspiel auf dem Markt – nichts für Zaghafte! Eine Schatzsuche durch fremde und exotische Länder, wo es nur so wimmelt von Horden gefährlicher Feinde, denen es darum geht, Dure Eccräuberabenteuer zu beenden.

Da gibt es Schätze, Juwelen, Gold und unwüchsige Weiber zu erobern, aber gräßliche Kreaturen stehen Euch im Weg.

**TENGEN**

*The Name in Coin-Op Conversions*

© 1991 TENGEN Inc. All rights reserved. Atari Games Corp. Artwork & Packaging  
© 1991 Domark Software Ltd. Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO.  
Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067.  
Programmiert von: Walking Circles. Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25",  
Commodore 64, Spectrum, Amstrad. Amiga Bildschirm Fotos.

**DOMARK**



# BLICK Silberstreif am Horizont PUNKT

Klagend streicht der Wind über die Dünen. Irgendwo in der Ferne schreit ein Vogel. Schicksalsmelodie. Schon die Titelmusik von FATE - GATES OF DAWN zieht Einen unweigerlich in dessen Bann. Jüngling Winwood zieht in die Welt hinaus, um Freunde zu finden und nach vielen Wendungen schließlich den bösen Zauberer Thardan zu stellen. Nur er kann unseren Helden zurück in dessen eigene Welt versetzen.

Neun Städte, eine große Wildnis und vier Riesendungeons wollen erforscht werden. Das Besondere an Fate sind aber nicht das Kartieren und Monsterverkloppen, sondern die unglaublich vielen Handlungsmöglichkeiten. So kann man versuchen, sein Gegenüber durch Späße, Singen, Spenden oder Lobhudelei freundlich zu stimmen. Jeder Mensch, dem Ihr begegnet, will anders behandelt werden und gibt entsprechend Eurer Erfahrung nützliche Hinweise. Neue Themen werden gleich dem passenden Menüpunkt beigefügt, so daß Ihr nicht jede Aussage notieren müßt. Wie im wirklichen Leben, verschwinden viele Personen nach einer Unterhaltung. Die gekonnte Gesprächsführung ist Dreh- und Angelpunkt des Adventures. Kämpfe können auf mehrere Arten vermieden werden. Für erfolgreiche Gespräche gibt es auch mehr Erfahrungspunkte als für erledigte Monster.

Übel vermerkt wird das Töten einer freundlichen oder neutralen Person. Andere laufen dann vor der Gruppe weg und nur mit Mühe und dem Kauf einer Art „Ablauf“ kann man das Vertrauen in sich wieder herstellen. Für Statistikfans hat Olaf eigens einen Zähler eingebaut. Er gibt unter anderem die Zahl

**RELINE setzt auf Rollenspiele. Nach dem überzeugenden LEGEND OF FAERGHAIL steht das viel komplexere FATE - GATES OF DAWN vor der Vollendung. OLAF PATZENHAUER kam extra aus Hannover, um uns sein fast fertiges Mammutspiel für den AMIGA vorzustellen. Held Winwood wird in eine Fantasywelt entlassen, die Hunderte von Begegnungen, Rätseln, Gags und Monster bereithält. Laßt Euch schon einmal in die Wildnis entführen ...**



Geisterfahrer im Nebel ...



Rattensuppe und Hundeschwänze im Angebot

der Schritte, Begegnungen, getöteten Guten und Bösen an.

Grafik und Geräuscheffekte sind schön geworden, nur die eigenen Schritte knirschen arg laut. Ihr könnt bis zu vier Parties mit insgesamt 28 Leuten zusammenstellen und jederzeit zwischen ihnen wechseln. Stehen zwei Gruppen auf demselben Fleck, kann man ihre Cha-

raktere austauschen. Die wichtigsten Werte der Partymitglieder sind um das 3-D-Bildfeld angeordnet. Statt ihrer kann ein Porträt zur Zeit aufgerufen werden. Joystick- und Tastensteuerung werden angeboten, doch ist das „Maus“en vorzuziehen.

Das Spiel strotzt vor liebevollen Details - und Zitaten. Da sieht man im Waffenladen Darth Vader, der seinen

Lichtsäbel zum Überholen bringt oder begegnet man einem Mädchen aus *Hollywood Poker Pro*, diesmal großzügiger bekleidet. Weitere Beispiele: Nicht nur bei Levelerhöhungen, sondern auch zum Geburtstag bekommt ein Mitstreiter mehr Hitpoints spendiert! Das Porträt jedes Characters verändert sich mit seinem Alter und Zustand. Ist ein Kämpfer z.B. betrunken, sieht man plötzlich Flaschen ... Je nach Intelligenz des Benutzers halten Gegenstände unterschiedlich lange. Auch deren Untersuchung zeitigt je nach Person andere Ergebnisse. Übrigens kann der IQ leiden, wenn man auf einen Politiker trifft und sich zu lange von ihm bereden läßt!

Fate paßt sich automatisch der Speichergröße an. Auch, wenn es großspurig klingt, sind 4 MByte optimal. Das Spiel läuft zwar auch unter 512 KByte, enerviert dann aber trotz zweier Laufwerke durch ständiges Nachladen. Festplatteninstallation wird möglich sein, da „nur“ Handbuchabfragen dem Kopierschutz dienen. Fate soll rund 100 Mark kosten und mit einem DIN A 3-Poster, sowie einer Karte der Wildnis geliefert werden.

Freunde geradliniger „Hack 'n' Slays“ werden sich an die umfangreichen Gespräche gewöhnen müssen, alle anderen voraussichtlich begeistert sein. Als Nächstes wird der ST bedacht, PC-Freunde müssen sich leider noch ein Dreivierteljahr gedulden. Da bei der Amiga-Version einige Sondergrafiken und jene für die letzten Dungeonlevel noch fehlen, verzichten wir auf einen vor schnellen Test. Sobald uns das komplette Abenteuer vorliegt, bekommt es seine Wertung. Bisheriger Eindruck: Hitverdächtig! ■

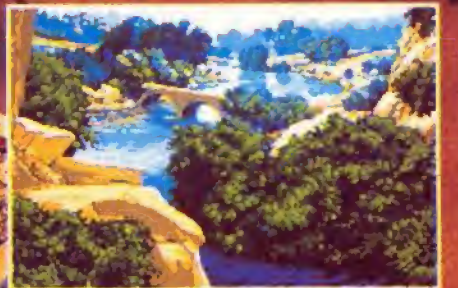
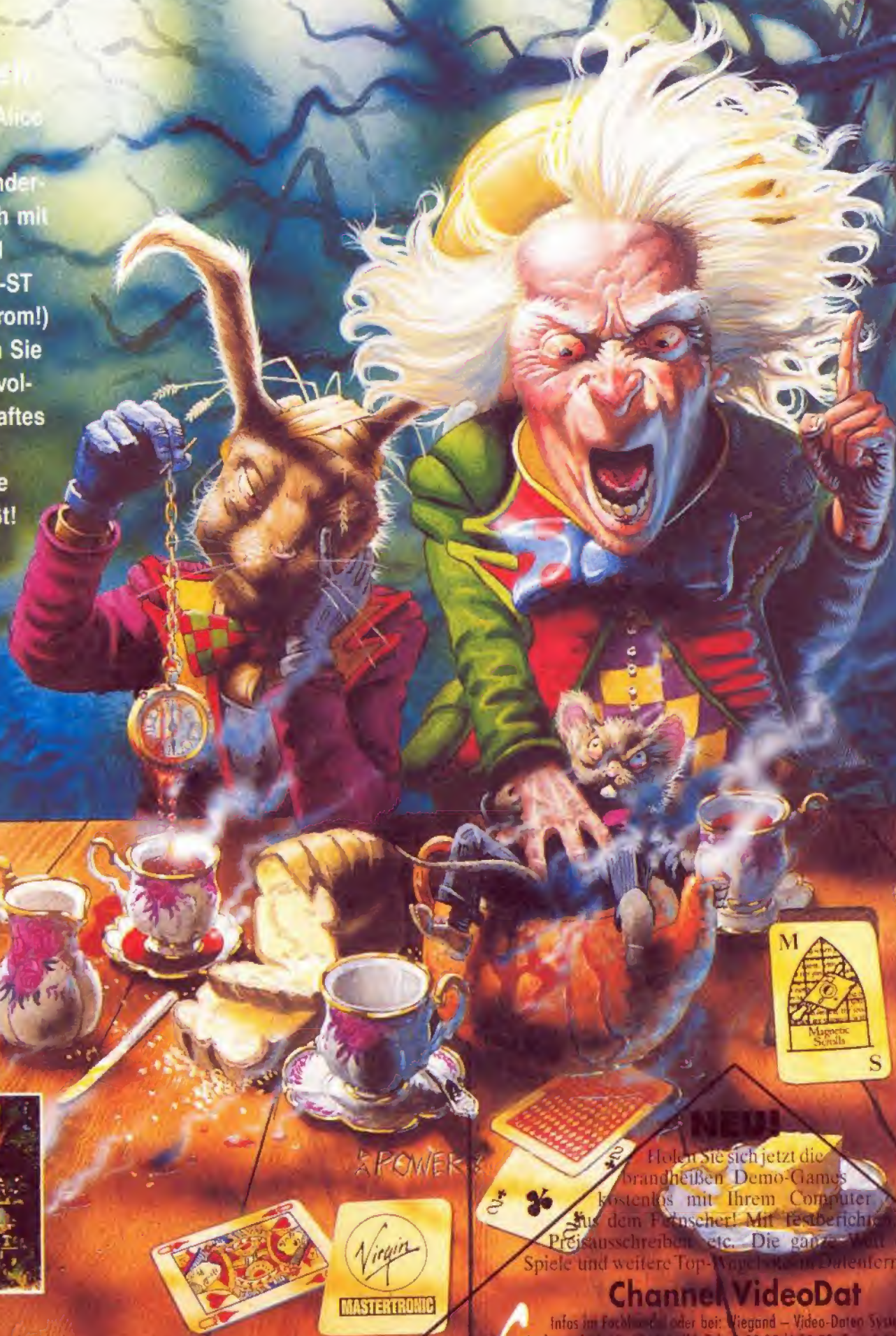
**EVA HOOGH**



# WONDERLAND

dream the dream...

Es ist soweit!  
Begleiten Sie Alice  
auf Ihre Reise  
durch das Wunder-  
land, jetzt auch mit  
Ihrem Amiga (1  
MB) oder Atari-ST  
(auch Monochrom!)  
und entdecken Sie  
ein anspruchsvol-  
les, märchenhaftes  
Spiel, das fast  
keine Wünsche  
mehr offen läßt!



**NEU!**  
Holen Sie sich jetzt die  
brandheißen Demo-Games  
kostenlos mit Ihrem Computer  
aus dem Popscher! Mit festberich-  
teten Preisausschreiben etc. Die ganze Welt der  
Spiele und weitere Top-Wapels kann in Dailentfernsehen  
**Channel VideoDat**

Infos im Fachhandel oder bei: Wiegand - Video-Daten Systeme  
Palmersdorfer Hof 11-19, 50469 Köln Tel.: 022 32/4 50 28, Fax: 022 32/4 50 29, STX 85020



# Todesschwinge über Ansalon



## DEATH KNIGHTS OF KRYNN

**System:** PC (512 KByte, CGA - VGA, Ad Lib, Soundblaster), empf. VK-Preis: ca. DM 100, **Hersteller:** SSI, Kalifornien, USA, **Muster von:** Rainbow Arts/Softgold, 4044 Kaarst 2.

Rest In Pieces? „Das ist nichts für mich“, dachte sich Sir Karl, früherer Garnisonschef von Throtl in Ansalon. Zur Jahresfeier seines ruhmreichen Sieges über den bösen Myrtani jagt er allen Überlebenden einen gehörigen Schrecken ein: Sir Karl, der Euch in *Champions of Krynn* zur Seite stand und fiel, ist als Untoter geweckt worden und hat sich dem Heer des Bösen angeschlossen. Fassungslos fliegt ihm seine Geliebte, Lady Mara, in ihrer Silberdrachengestalt hinterher. Horden Untoter und gräßlicher Monster fallen ins Land ein. Ihr verschanzt Euch in Gargath und haltet tapfer die Stellung.

Mit DEATH KNIGHTS OF KRYNN liegt nun endlich SSIs Fortsetzung des ersten *Krynn/Dragonlance*-Rollenspiels vor. Es ist wie mit einem Paar liebgewonnener Schuhe: Man streift sie über, fühlt sich behaglich und läuft gleich los. Während der *Forgotten Realms*-Reihe allmählich die Themen ausgehen, gibt es im zweiten *Dragonlance*-Spiel reichlich Neues: Kulissen, Monster und Menschen unterzogen sich einer Schönheitskur; Frische Taktiken und Zaubersprüche sind gefragt, um den Unholden beizukommen. Schließlich beginnt man ja schon auf der siebten Erfahrungsstufe. Da warten keine jämmerlichen Kobolde mehr; es müssen schon mächtige Dra-



Die Idylle (oben) trägt: In Ansalon kriecht allerlei Böses herum (links)

Fotos (4): PC

hat man den nach *Pool of Radiance* eingeführten

„Move“-Modus

beibehalten, den man nach jeder Sonderaktion erst wieder aufrufen muß, bevor sich die Gruppe weiterbewegen kann. Davon abgesehen, ist die Maus-, Tasten- oder Joysticksteuerung kaum gewöhnungsbedürftig. Schade, daß man sich bei der Musik nicht ein bißchen mehr Mühe gegeben hat. Ganz zeitgemäß ist die Aufmachung im Zeitalter von *King's Quest V* oder *Eye of the Beholder* nicht mehr. Doch das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden...

SSI hat die fünf einstellbaren Schwierigkeitsgrade beibehalten - je einfacher die Stufe, desto harmlosere Monster treten auf und weniger Erfahrungspunkte gibt es nach Kämpfen. Entgegen dem Vermerk auf der Refe-

rence Card ist auch der praktische „Fix“-Befehl wieder ausführbar. Mit ihm heilen die Kleriker im Camp alle Wunden der Party und rasten automatisch so lange, bis sie ihre Zaubersprüche wieder gelernt haben.

Im Fort übernimmt Ihr zunächst einige Aufgaben, gewinnt an Erfahrung und findet trotz des Belagerungszustandes die Annehmlichkeiten des Lebens vor: Ein warmes Bett zum Ausruhen, einen freundlichen Priester, Waren, Bank und Trainingshalle. Zahlungsmittel sind jetzt Stahlmünzen, der Krieg hat seine Opfer gefordert.



»Sir Karl strikes back - aus Freunden wurden Feinde...«



Bald wird Gargath zum Ausgangspunkt gefährlicher Reisen nach Dargaard, Throtl oder Cekos. Die Mächenschaften des ehemaligen Ritters Lord Soth bereiten Euch auf Schritt und Tritt schlimme Überraschungen. Das Böse ist immer und überall, Dungeons und Fallen sind dort, wo man sie kaum vermutet. Der Spielverlauf ist eine gelungene Mischung aus dem AD&D-Erstling *Pool of Radiance* und dem ersten *Krynn-Klopfer*. Stetiger Fortschritt mit zahlreichen Überraschungen fesselt viel mehr als z.B. *Curse of the Azure Bonds* mit seinen vier hammerharten Hauptkämpfen und der „Beschäftigungstherapie“ dazwischen.

Wer seine *Champions* nicht importieren möchte, kann neue Charaktere aus sieben Rassen und ebensovielen Klassen erschaffen. Zahlreiche Mischberufe sind natürlich auch wählbar. Ein bis zwei Solamnic Knights braucht Ihr, um das Spiel zu

beenden. Bewährt haben sich zudem weibliche Kleriker und Magierinnen mit Kampffähigkeiten. Ein Mitglied sollte Diebesqualitäten besitzen, eines der Kender-Rasse angehören. Dank der zehn speicherbaren Spielstände läßt sich nach Herzenslust experimentieren!

Ein Kopierschutz ist wieder in Form von Handbuchabfragen zu Spielbeginn eingearbeitet. Außerdem sind an bestimmten Stellen Tagebuch-Eintragungen nachzulesen. Hier haben sich die Spieleväter einige „rote Heringe“ einfallen lassen! Kann es sein, daß Maya...? Jetzt muß ich mich aber wieder um die Zombiehorde kümmern – auf Wiedersehen im Land der Drachen!

Eva Hoogh

Grafik (EGA) .....	8
Steuerung .....	8
Handlung .....	9
Atmosphäre .....	10
Preis/Leistung .....	10



Noch während der Begrüßungsfeier (oben) werden die Gäste von Lord Soths Schergen heimgesucht (unten).



## Arena frei für Scharfschützen!



**DISC**

**System:** Atari ST (getestet), Amiga, PC, empf.  
**VK-Preis:** DM 89, **Hersteller:** Loricel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

„Discaido, der Weltsport. Verpassen Sie nicht die samstägliche 3-D-Holo-Übertragung des größten galaktischen Ereignisses! Seien Sie live dabei, wenn sich die besten Kämpfer die Discs um die Ohren werfen!“

Dank LORICEL könnt Ihr Eure Trainingsrunden, Wettkämpfe und Meisterschaften vor dem heimischen Bildschirm austragen. Zwei Spieler stehen einander auf freischwebenden, von teils unsichtbaren Mauern be-

grenzten, Plattformen gegenüber. Vor futuristischer Landschaft werfen sie Scheiben, um den Gegner und seine in Felder aufgeteilte Plattform zu treffen. Geschickte Spieler fangen die Disc auf und werfen sie zurück. Die Scheibe nimmt dann die Spielerkennung (weiß bzw. orange) an.

Jeder Treffer schwächt den Gegner bzw. das beschossene Feld. Nach mehreren Treffern löst sich die jeweilige Kachel auf und erhöht des Gegners Absturzgefahr. Im Falle eines Falles gewinnt der and're alles. Dem winken vom Novice über den Veteran bis zum Great Guide insgesamt acht Rangerhöhen. Von spärlichen Sounds begleitet, steuert man seinen Kämpfer angenehm flüssig: Feuerknopfdruck und eine schnelle Joystickbewegung in Wurfri-

chtung lassen sich schon nach wenigen Minuten problemlos ausführen.

Das Team um *Christophe Gomez* hat mächtig an der eleganten Spieleranimation gefeilt, dem Dutzend Gegnern deutliche Eigenheiten verpaßt und feine Boni (z.B. schnellere Discs) eingearbeitet. Der Fortschritt Eurer Spielfigur läßt sich speichern. Wer mag, spielt gegen einen Freund, der sich dann eine andere Figur aus der Riege aussucht. Als Kaufanreiz legt Loricel den ersten 10.000 Packungen eine schicke, garantiert wurfexakte, Stoffscheibe bei.

Das futuristische ST-Frisbee hat klaren *Tetris*-Charakter: Spielen, bis die Augen tränen und „immer'mal wieder“! Leider hat Discs einen Haken: Fast das gesamte Geschehen gab es vor sechs Jahren in besserer Ausführung

als Spielautomat. *Discs of Tron*, frei nach dem bahnbrechenden *Walt Disney*-Film, ist der unsichtbare Pate. Wen aber diese Scheiben-Bremse nicht stört, der wird etliche hektische Stunden im Discaido-Stadion verbringen!

Eva Hoogh

Grafik .....	7
Sound .....	4
Spielablauf .....	8
Motivation .....	8
Preis/Leistung .....	8



Tron läßt grüßen



# Polygone im Clinch



## 4D SPORTS BOXING

**System:** PC (mind 512 KB; 3.5" und 5.25" in der Packung; Hercules, CGA, EGA, VGA/MCGA; Soundblaster, AdLib, 286-er mit mind. 12 MHz empf.), **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Distinctive Software/Mindscape, England, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Bei dem mageren Sportangebot in diesem Monat für die heimischen Rechner tut es gut, wenn sich eine Firma wie MINDSCAPE mit ihrem neuesten Produkt mal einer Sportart widmet, die in letzter Zeit eher unbachtet blieb. Nein, die Rede ist nicht von exotischen Dingen wie Hallenhalma oder Kirschkernweitspucken: Ums Boxen geht's! Wenn die behandschuhten Fäuste immer wieder auf diverse Gesichtspartien des Gegners eindreschen, wenn den Kontrahenten der Schweiß in Strömen fließt – wenn dies vorhanden ist, ist die Atmosphäre eines richtigen Boxkampfes komplett.

Der Programmentwickler DISTINCTIVE SOFTWARE hat sich bemüht, bei 4D SPORTS BOXING alles so perfekt wie möglich zu machen. Der wesentliche Unterschied zu den herkömmlichen Boxspielen besteht in der Darstellungsweise. Verwendet wurden keine herkömmlichen Sprites und Grafiken, 4D Sports Boxing arbeitet komplett mit in Echtzeit berechneten Polygonen. Will heißen: Alle Animationsschritte der Boxer sowie die Verschiebungen der Kameraperspektive

Raum wird durch entsprechend gezeichnete und ausgefüllte Vektorgrafiken dargestellt: Der große Vorteil: Die Bewegungsabläufe können – bei entsprechender Rechnerleistung – unglaublich naturgetreu gestaltet werden, ohne daß gleich tausende von Sprites auf dem Bildschirm herumtanzen müssen. Damit das ganze Geschehen nicht übermäßig rechenzeitaufwendig wird, mußten natürlich leichte Abstriche am Aussehen der Boxer gemacht werden. Sie sind allesamt ein wenig kantig und ohne echte Gesichtsformen. Aber was soll's, wenn dafür der Spielablauf stimmt?

Distinctive Software hat die Möglichkeiten der Vektorgrafik-Darstellung weidlich ausgenutzt. Während des Spiels und in den Kampfpausen können einzelne Szenen mit einem Bedienpult, ganz wie am VCR, zurück- und vorgespielt, gestoppt, abgefahren oder in Zeitlupe betrachtet werden. Als besonderen Clou erlaubt 4DSB eine Fülle von Kameraperspektiven, die ebenfalls beim Replay berücksichtigt werden können. So kann die Kamera in der Luft, von verschiedenen Diagonalstellungen oder direkt am oder im Ring postiert werden. Vom Blick aus den Zuschauerrängen bis hin zum ausschließlichen Augenkontakt mit dem Gegner, vor- und zurückgezoomt, ist alles möglich, von Hand einstellbar oder im computergesteuerten TV-Studio automatisch abwechselnd. Ausnahme: Wird das ebenfalls polygone Publikum zugeschaltet, bleibt nur noch eine Kameraperspektive übrig – die Rechnerleistung ist halt am Ende.

Neben all der Technik bietet 4DSB natürlich eine Fülle

von Sportfeatures. Bis zu zehn selbstkreierte Boxer (Kriterien: Kraft, Schnelligkeit, Standvermögen, etc.) können in die „Exhibition“ oder gar zum „Main Event“ geschickt, ihre Karriere auf der Hall-of-Fame-Tafel verfolgt werden. Vor jedem Kampf wird zudem im Gymnastikraum kurz trainiert, um bestimmte Eigenschaften zu verbessern. Und dann geht's in den Ring! Elf verschiedene Schlag-, vier Blocks und acht verschiedene Bewegungsmöglichkeiten machen den Fight im Ring variantenreich.

Leider bleibt der Boxfight trotz aller technischen und spielerischen Möglichkeiten eher eine Prügelei. Mit der Tastatur kann das Game nur mäßig gespielt werden, bei Benutzung des Joysticks wird der Kampf schnell zum offenen Schlagabtausch. Zu unübersichtlich, zu hektisch wird 4DSB schon nach kurzer Spielzeit. Das Training im Gym bringt zudem fast nichts.

Dabei liegt es sicher nicht an der guten Rechnerausnutzung, daß das Spiel weniger den Geist denn die schnellen

Triggerfinger fordert. Wer dieses Spiel nämlich auf einem XT benutzt, schlimmstenfalls langsamer als 10 MHz, wird nur noch Zeitlupeanimation zu sehen bekommen. Auf VGA mit einem AT mit 16 MHz sieht das Ganze hingegen sehr ordentlich aus.

Keine Frage: 4D Sports Boxing ist kein schlechtes Spiel. Bei meinen diversen Testkämpfen kam ich manchmal richtig in Fahrt, setzte meinen linken Haken und die rechte Gerade präzise, bis der Feind angezählt wurde. Es wurde aber schon nach vier, fünf Kämpfen klar, daß der Spieler kaum eine Chance erhält, seine Möglichkeiten durch die Spielpraxis zu verbessern, das gebotene Repertoire also auch voll auszunutzen. Damit bleibt es bei diesem Fazit: Ein guter Versuch, aber noch nicht überzeugend. ■

Michael Suck

Grafik/Animation .....	10
Sound (Adlib) .....	8
Realitätsnähe .....	9
Motivation .....	8
Preis/Leistung .....	8



**Saddam versucht sich jetzt als Boxer.**





Reizend!

# Elvira<sup>®</sup>™

## mistress of the dark



Es ist endlich soweit: Nun gibt es **ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK** auch für Euren **Commodore 64/Diskette**. Das dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen!

Seid Ihr neugierig?

Dann fordert bitte die **spielbare Demo-Diskette (C 64/Diskette)** an, und zwar **unter Einsendung von 5,- DM und eines frankierten (1,70 DM) und adressierten Rückumschlages**.

Schickt dann Euren Demo-Wunsch an folgende Adresse:

UNITED SOFTWARE GMBH

Kennwort: **ELVIRA-DEMO**

Hauptstraße 70

4835 Rietberg 2

Die vollständige Version wird ab Mitte April im Handel erhältlich sein.



Mit **5.-** seid Ihr dabei

**Elvira<sup>®</sup>™** are trademarks of Queen "B" Productions

*United Software*

Das relevante Programm



# Wernher und Albert hätten sich gefreut ●



ATOMINO

System: PC, Amiga, ST und C-64, empf. VK-Preis: ca. 90 (PC), ca. 80 (Amiga, ST) und ca. 40 DM für C-64, Hersteller: Play Byte/Blue Byte, Mühlheim-Ruhr, Muster von: Blue Byte, 4330 Mühlheim-Ruhr.

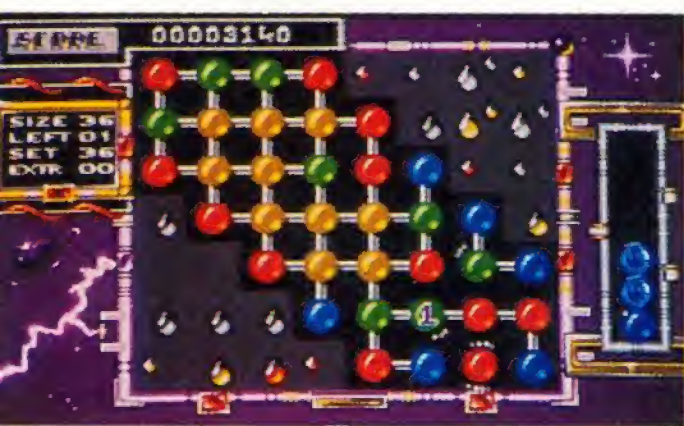


Foto: Amiga-Version

BLUE BYTE - bestens bekannt durch Titel wie *Great Courts I+II* sowie *Twin World* - hat kürzlich ein neues Label namens PLAY BYTE ins Leben gerufen. Das erste Produkt dieses Labels ist nun endlich fertig, und - einen besseren Einstand hätte man gar nicht haben können. ATOMINO heißt das Game, das mich viele, viele Stunden vor dem Screen fesselte und kaum noch losließ.

Die Spielidee Atominos ist simpel wie die *Tetris*, *Atomix* oder diverser anderer Gröbelgames. Die Aufgabe besteht nämlich lediglich darin, verschiedenwertige Atome, die nach und nach in eine Tonne fallen, auf dem Spielfeld so geschickt zu verbinden, daß sich daraus ein Molekül bildet. Keine Angst, man muß kein Chemie-Genie sein, um mit dem Game was anfangen zu können, denn das sehr gute und lusti-

ge Handbuch klärt den Spieler vollends über die Regeln des Programms auf.

Um das Ganze einmal kurz zu erklären: Je nach Atom verfügt dieses über ein bis vier freie Bindungen, welche in Form von kleinen Bällchen angezeigt werden. Wird ein neues Atom neben ein vorhandenes gesetzt, welches noch mindestens eine freie Bindung aufweist, so verbinden sich diese, und jedes weist eine freie Bindung weniger auf. Enthält eine Atomverbindung keine einzige freie Bindung mehr, so schimpft sich dies Molekül und verschwindet vom Bildschirm. (Anmerkung: Die ist chemisch zwar nicht korrekt, doch was soll's?!)

In dem ersten der zwei Spielmodi gibt es vor Beginn eines jeden Levels eine Aufgabenstellung. So müssen beispielsweise drei Moleküle mit mindestens 19 Atomen

gebildet werden, ehe es zur nächsten Stage geht. Dort könnte es sein, daß ein vorgegebenes Muster mit einem einzigen Molekül ausgefüllt werden muß, oder vorgegebene Atome müssen entfernt werden.

Die zweite Variante bietet Atomino pur. Ohne jegliche Aufgabenstellung versucht man hier, so viele Moleküle wie möglich zu bilden. Das Spiel ist dann beendet, wenn der gesamte Bildschirm gefüllt ist und es keine Möglichkeiten mehr gibt, Moleküle zu bilden. Wartet man mit dem Setzen eines Atoms zu lange, so werden die nächsten, die immer schneller nachkommen, in einer Tonne zwischengelagert. Befinden sich sieben Atome in dieser Büchse, so hat der Spieler genügend „atomisiert“ und darf sich bei entsprechender Leistung in die speicherbare High-Score-Liste eintragen.

## Und hier die neuen Sachen:

Chase HQ 2	Amiga 59.90	ATARI ST 59.90	C-64 Cart. 49.90
Battletech 2	PC 99.90		
Buck Rogers	Amiga 69.90	PC 89.90	C-64 59.90
Pang	Amiga 59.90	ST 59.90	C-64 39.90
Powermonger	Amiga 69.90	ST 69.90	
Spindizzy Worlds	Amiga 49.90	ST 49.90	
Oops Up	Amiga 49.90		
Super Off Road	Amiga 49.90	ST 49.90	C-64 39.90 PC 69.90
Team Yankee	Amiga 59.90	ST 59.90	PC 79.90
Wonderland	PC 79.90		
Epyx Sporting Gold	Amiga 59.90	ST 59.90	PC 59.90
King's Quest 5	PC 99.90		
Elvira	Amiga 59.90	PC 99.90	PC 69.90
Red Baron	Amiga 59.90	PC 99.90	
Savage Empire	Amiga 59.90	PC 99.90	
Das Boot	PC 99.90		
Exterminator	Amiga 59.90	ST 59.90	C-64 39.90
Welltris	Amiga 59.90	ST 59.90	PC 59.90 C-64 39.9
Wolfpack	Amiga 59.90	PC 99.90	
Great Courts 2	Amiga 69.90		
Fant. World Dizzy	Amiga 19.90	ST 19.90	C-64C 14.90

Fast geschenkt - oder?! Euer T.S. Datensysteme-Team

## Colossus Chess X

Neues und spielstarkes Schachprogramm mit Spitzen-Grafik jetzt für ATARI ST oder AMIGA 39.90

## Thunder Strike

ASM-Hit aus 9/90 Seite 38: "Action pur wird garantiert" für ATARI ST jetzt 39.90

## The World of Turrican

Morgul, der Herr des Schreckens und des Grauens ist zurück. Die Welt, die er in Angst und Terror versetzt zittert vor ihm an - Sie sind Turrican. Ein einzelner Kämpfer tritt gegen ihn an - Sie sind Turrican. 13 Schwierigkeitsstufen mit über 1300 Bildern. 10 High-tech Waffensysteme, 20 verschiedene Soundtracks. 50 unterschiedliche Monster und Außerirdische. Das beste C64-Spiel dieses Jahres, schreibt C&VG. Das alles zum Superpreis von nur Amiga: 39.90 C64 Disk: 26.90

TS Datensysteme

**Silent Service**  
Bestimmt kenne Sie DIE U-Boot Simulation von Microprose. AMIGA/ATARI ST 29.90

## The Island of Lost Hope

Die ASM schreibt in 5/90: "Endlich wieder ein Glanzstück an Adventure der 'klassischen Art' intelligent, logisch und ergreifend." Wir können Ihnen dazu noch sagen, daß Sie dieses SUPER-ADVENTURE bei uns statt ... für nur 29.90 für Ihren AMIGA bekommen können!



**Bestellen können Sie**  
per Telefon (0911/288286) oder per FAX: (0911/288973) oder per BTX: (\*20011091288286) oder natürlich auch ganz einfach mit einer Postkarte.

## P47 Thunderbolt

Die ASM schreibt in 3/90 S.10: Hier geht gut die Post ab, und von Langeweile kann kaum die Rede sein. Auch unser Preis ist ein Hit: Schlappe 29.90 für ATARI ST

## Die totalen Preis-Hämmer für C-64

Afterburner	Cass 19.90	Soccer Mania	
Grand Monster Slam	Cass 9.90	(Fußball-Spiele-Pack)	Disk 29.90
3-D-Pool	Cass 9.90	Skyfox 2	Disk 19.90
E-Motion	Cass 14.90	Black Tiger	Disk 29.90
I Alien	Cass 5.90	Troll	Disk 14.90
Defender ot. Crown	Cass 14.90	Bomb Jack 1 & 2	Disk 14.90
19 Boot Camp	Cass 9.90	Paperboy (der HIT)	Disk 14.90
Dark Castle	Cass 9.90	Dark Castle	Disk 14.90
ISS (Incredible Shrinking Sphere)	Cass 9.90	Plasmatron	Disk 14.90
Lifeforce	Cass 5.90	Summertime 1	Disk 14.90
Red Arrows		Sixpack Vol 2	Disk 19.90
(Flugsimulator)	Cass 9.90	Silverdisk	
TETRIS (der HIT)	Cass 9.90	(2-Spiele Pack)	Disk 14.90
Traxxon	Cass 5.90	Discovery	Disk 14.90
		Mandragore	Disk 14.90

## Premier Collection III

Eine neue Superspielesammlung aus Archipelagos, Quadranten, Cynberoid II und Battleships. Für Amiga und Atari ST zum günstigen Preis von nur 39.90

## Der Klassiker für Atari ST

Komplett in Deutsch!!! Ihre Aufgabe: Als Hacker dringen Sie mittels Ihres Computers in den Hochsicherheitstrakt ein und müssen die *Doomeday Papers* an sich bringen. Zurechtfinden müssen Sie sich schon alleine, und auf Hilfe können Sie bei diesem Adventure nicht hoffen....

**HACKER II**  
The Doomday Papers

unser Preis jetzt: 19.90

**Schneider CPC Hits!!!**  
Harddrivin' Cass 9.90  
Tetris Cass 9.90  
Vera Cruz Deutsch Cass 5.90  
Mandragore Cass 9.90

## Carrier Command

Strategie und 1a Grafik, Spitzentests und spannende Handlung, endlich eine Flugzeugträger-Simulation die bestimmt nicht in der Ecke landet (besonders bei dem Preis): ATARI ST 39.90 AMIGA

Endlich Frühling - auch bei uns!  
z.B. mit Lemmings für Amiga 59,90  
Hard Driving 2 PC 79,90; Am./ST 59,90  
Links (vorerst nur PC) 99,90  
Shanghai PC 99,90 (andere ???)  
Euer T.S. Datensysteme-Team

## Never mind

Wenn die ASM in 2/90 S.89 schreibt: So spannend, so herausfordernd war bislang selten ein Actionspiel mit dem gewissen Touch an Strategie." 19.90 Bei uns für AMIGA jetzt für.....

## Tower of Babel

Strategie pur für Ihren ATARI ST Die ASM schreibt in 3/90 S.66: "Gutes, intelligent aufgebautes Spiel." Wir schreiben: Kostet für Ihren ST nur ..... 29.90

## Falcon & Mission Disk

Sie wollen einen der schnellsten Simulatoren mit spitzen Grafik und vielfältigen Möglichkeiten? Wir haben den legendären FALCON für AMIGA und ATARI ST jetzt nur 49.90 und die Mission-Disk 2 haben wir für 29.90.

Cass 9.90  
Cass 14.90  
Disk 14.90  
Cass 9.90



Ein Jokeratom, das beliebig eingesetzt werden kann, erleichtert das Spiel, und eine schwer zu erreichende Extrarunde sorgt für zusätzliche Punkte.

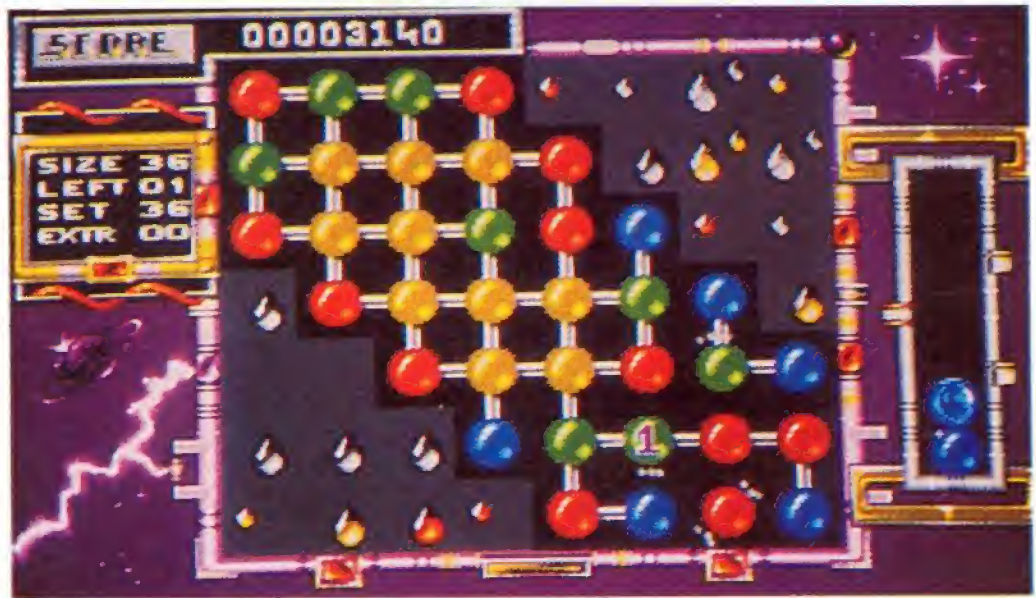
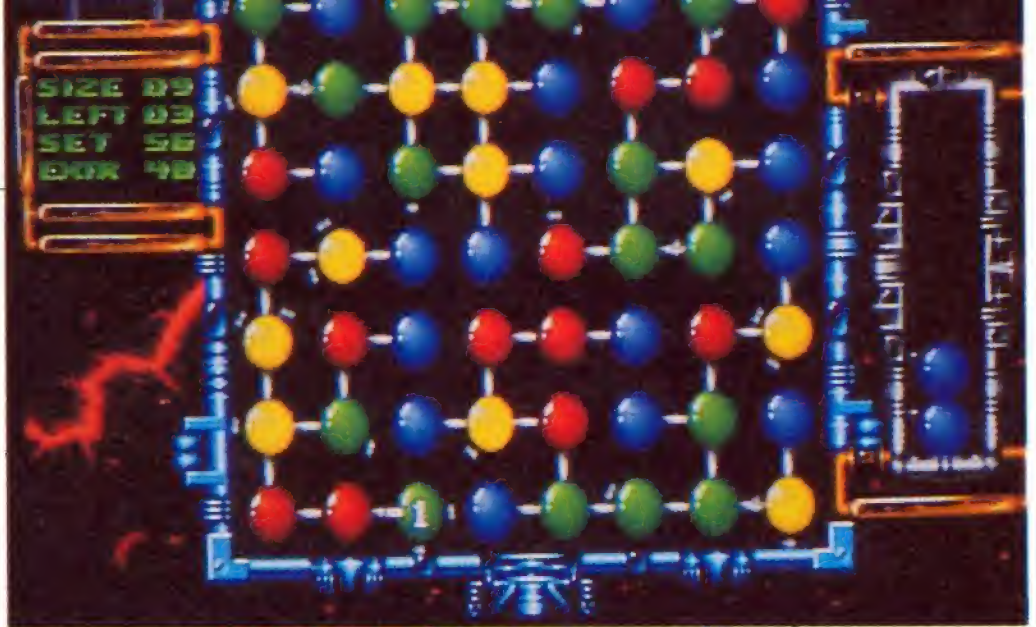
Die Spielidee mit den Atömchen ist nicht mehr ganz neu, denn *Atomix* und *Shuffle* griffen dieses - in letzter Zeit immer beliebter werdendes - Thema auf. Doch *Atomino* unterscheidet sich im Spielablauf stark von den oben genannten Spielen. So kann auch nicht die Rede davon sein, daß Play Bytes Produkt abgekupfert sei, zumal das Game schon vor rund einem Jahr mehreren deutschen Softwarehäusern angeboten wurde, also bevor die anderen Programme erschienen. Blue Byte reagierte am schnellsten und bewies den richtigen Riecher, als man den Vertrag mit den drei Ost-Berliner Programmierern abschloß. Diese zeichnen übrigens sowohl für die C-64-

Version als auch für die PC-Fassung verantwortlich. Obwohl das PC-Terrain für sie recht neu war, brachten sie eine hervorragende Konvertierung des C-64-Originals zustande, die sogar sämtliche Versionen übertrifft.

Die Amiga- und ST-Atomino wurden von den Blue-Byte-Programmierern umgesetzt.

Atomino macht auf sämtlichen Systemen eine glänzende Figur. Vor allem auf dem PC macht das Spielen einen Heidenspaß, und dazu trägt nicht nur die starke VGA-Grafik bei, auch der AdLib-Sound - schön heavy - tut sein übriges. Wer ein kniffliges Denkspiel sucht und noch nicht eines der Konkurrenzspiele besitzt, der sollte sich Atomino auf alle Fälle zulegen. Fünfundsechzig feststehende Level sorgen für langen Spielspaß. Danach ist aber noch lange nicht Schluß: Per Zufallsgenerator tauchen bereits gespielte Sta-

Foto: PC



ges wieder auf - nur schwieriger. Dieses Spiel ist nicht nur für Mini-Einsteins und Wernher von Brauns fesselnd!

Hans-Joachim Amann

PC/Amiga/ST/C64	
Grafik .....	6/5/5/5
Anleitung .....	10
Spielablauf .....	10
Motivation .....	11
Preis/Leist. ....	10/10/10/11

#### ANWENDERPROGRAMME FÜR C-64

**LOGO - A LANGUAGE FOR LEARNING**  
EINE EINFACH ZU ERLERNENDE COMPUTERSPRACHE, DIE KINDER UND ERWACHSENE BEIM DENKEN UNTERSTÜTZT INTERAKTIV. FÜR ANFANGER UND EXPERTEN GEEIGNET BENUTZERFREUNDLICH, STARKE FARBGRAFIKEN.

LEARNING CAN BE FUN ... LEARNING IS FUN WITH LOGO.

AUSFÜHRL. ENGL. HANDBUCH  
C-64 DISK FÜR NUR

29,90

**ASSEMBLER MONITOR 64 - THE COMPILER FOR YOU**  
DER ASSEMBLER 64 IST IN MASCHINENSPRACHE GESCHRIEBEN UND BESETZT 8 KBYTES DES RAM. ER ERLAUBT FREIE EINGABE, VIELFÄLTIGE MÖGLICHKEITEN DER SPEICHERUNG EINES ERSTELLTEN OBJEKT-CODES UND VIELES MEHR.  
DER ASSEMBLER 64 IST EINMALIG IN SEINER EIGENSCHAFT, KOMPLEXE AUSDRÜCKE ZU BERECHNEN.

AUSFÜHRL. ENGL. HANDBUCH  
C-64 DISK FÜR NUR

29,90

**FIRST WORD - THE WORD PROCESSOR FOR YOUR C-64**  
EINE STRUKTURIERTE EINFÜHRUNG IN EINES DER BEDEUTENDSTEN TEXTVERARBEITUNGSPROGRAMME.  
TEXTE VERÄNDERN, VERSCHIEBEN, TEXTVERARBEITUNG IN JEDER VON IHREN GEWÜNSCHTEN FORM.  
FIRST WORD DER UNERLÄBLICHE RATGEBER NICHT NUR FÜR BERUF UND BÜRO, SONDERN AUCH FÜR ZUHAUSE.

AUSFÜHRL. ENGL. HANDBUCH  
C-64 DISK FÜR NUR

29,90

**PASCAL 64**  
DIE MODERNE PROGRAMMIERSPRACHE MIT DER EFFIZIENTESTEN PROGRAMMSTRUKTUR.  
STRUKTURIERTE PROGRAMME, WIE PASCAL 64, SIND WEIT EINFACHER ZU VERSTEHEN ALS HERKÖMMLICHE PROGRAMME.  
PASCAL 64 IST 10 BIS 20MAL SCHNELLER ALS BASIC.

AUSFÜHRL. ENGL. HANDBUCH  
C-64 DISK FÜR NUR

29,90

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!  
Bitte fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!

**Airborne Ranger**  
Original von Microprose und für ATARI ST oder AMIGA jetzt nur actionmäßige DM 39,90

#### Kick Off 2

Also dazu müssen wir Ihnen kaum was sagen! Der Fußball-Hit für AMIGA: 39,90

**Grafik für jeden AMIGA!!!**  
Daß ihr AMIGA tolle Grafik hat, wissen Sie bestimmt, - und daß gute Grafik-Programme meist sehr teuer sind auch, - sicher haben Sie gehört. DELUXE PAINT von Electronic Arts gehört. Den alten Preis dürften wir Ihnen leider nicht nennen, aber daß DELUXE PAINT bei uns nur 39,90 kostet, können Sie uns ruhig glauben.

**Deluxe-Strip-Poker**  
Eine verdammt heiße Sache für jeden AMIGA. Ob Sie cool bleiben können, wenn die Damen blühen? Jetzt nur 29,90

**Lords of Conquest**  
Der Hit für den ATARI ST jetzt bei uns für nur 19,90

#### Disketten zu Hit-Preisen

Disketten in Top-Qualität mit 1Jahr Garantie für

5.25" 10 St. 5,90 100 St. 55,90 3.5" 10 St. 9,90 100 St. 89,90

Natürlich liefern wir auch größere Mengen zu noch besseren Preisen. Rufen Sie doch 'mal an!

#### DONKEY KONG

Jetzt halten Sie sich fest: Der Automatenhit auf Modul für jeden C-64! Einfach anstecken, und KONG jumpst original für Sie. Bei uns jetzt zum Superpreis für nur.....DM 9,90

#### SOFORT-BESTELLUNG

PER TELEFON  
09 11 / 28 82 86

#### Starglider 2

Ausgefüllte 3-D-Vektorgrafik, große Handlungstiefe, phantastische Effekte aber nur 'was für Leute mit Köpfchen!  
ATARI ST 29,90 AMIGA 29,90

#### Der Hit: E-MOTION

Die ASM schreibt im Test: "Uns Tronics versetzte E-MOTION in helle Begeisterung, bei einigen Leuten könnte man sogar schon von Suchtgefahr sprechen." Natürlich gab's den Hitzern. Bei uns gibts dazu den niedrigen Preis: Für AMIGA oder ATARI ST nur 25,90

#### Stunt Car Racer

Wenn Sie tolle Strecken, Action und Hektik suchen, dann haben wir das richtige für Ihren ATARI ST: 29,90

**READ-WRITE ERROR???**  
Oft ist die Ursache ein verschmutzter Schreib-Lesekopf! Wir haben ein neues Naßreinigungssystem für 3,5" und 5,25" Lautwerke. Am besten Sie reinigen bevor die Probleme kommen! Jetzt nur 7,90

**Bestellung + Info Anforderung**  
Hiermit bestelle ich für meinen ..... Computer  
☐ per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90) per ☐ Scheck (+Kosten 2,50)  
☐ Stück Naßreinigungssset für ( ) 3,5" ( ) 5,25" nur je DM 7,90

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo für meinen Computer

Bitte Anschrift nicht vergessen, auf Postkarte kleben, und ab geht's an:  
T.S. Datensysteme - Postf. 837148 - 8500 Nürnberg 83 Fax 0911/268973

**T.S. Datensysteme**

DENISSTRASSE 45 8500 NÜRNBERG 80

DENISSTRASSE 45 8500 NÜRNBERG 80

#### ANWENDERPROGRAMME IM

\*\*\*\*\*SPECIALPACK\*\*\*\*\*

JE ZWEI PROGRAMME  
NUR

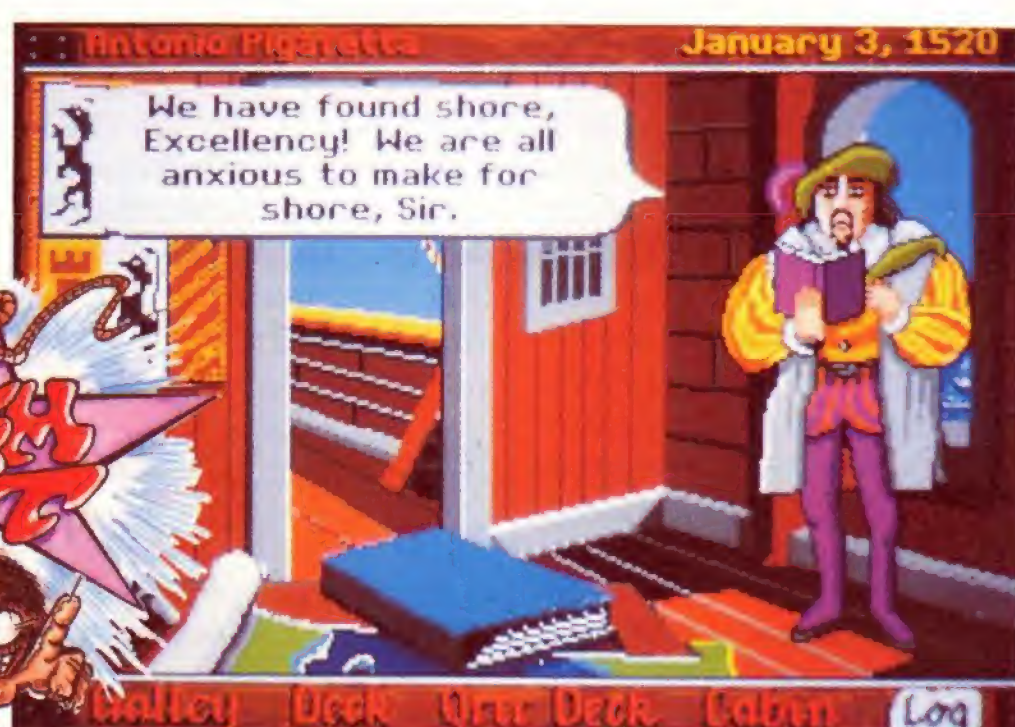
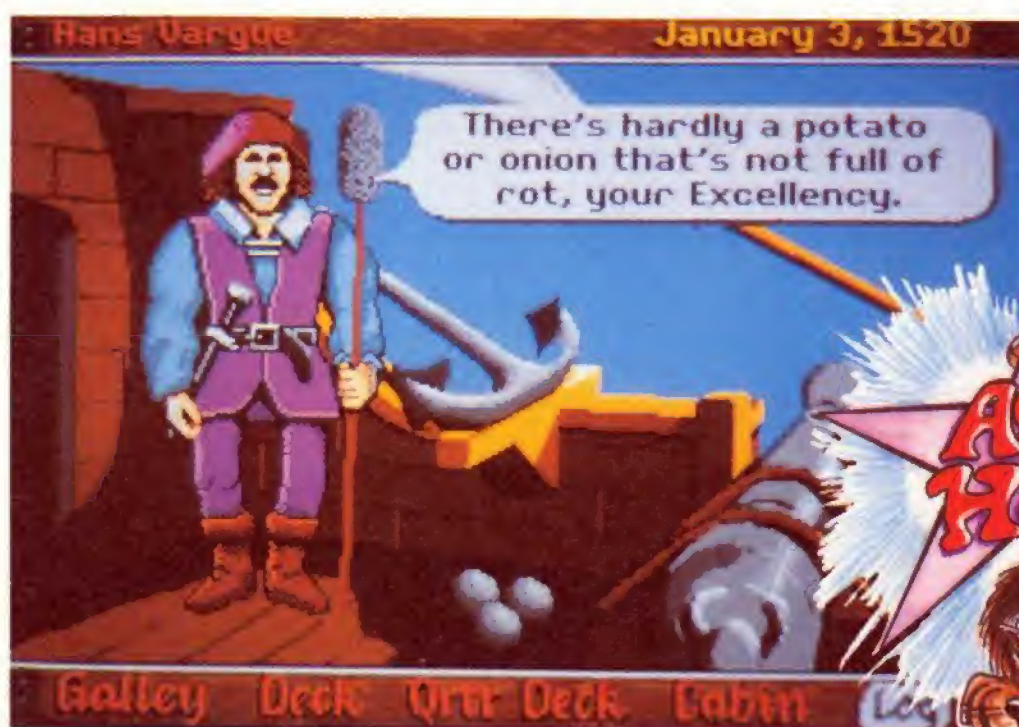
49,90

**Elite für ATARI ST**  
Mehr müssen wir sicher nicht sagen, außer vielleicht den Preis: 39,90

**SOLOFLIGHT**  
Der Flugsimulator von Microprose. Komplett DEUTSCH für jeden C-64 Cass. 9,90 Disk. 14,90

**3-D-Pool**  
Billard pur mit Super-Grafik für ATARI ST oder AMIGA bei uns nur 19,90





**Father Esteban**  
Priest

Spaniard  
Loyalty: 60%  
Morale: 60%  
Health: Average  
Competence: Average

Captain	Navigator	Set Sail
Carpenter	Bosun	
Gunner	Cook	More
Doctor	Priest	

**GALLEONS OF GLORY - THE SECRET VOYAGE OF MAGELLAN**

**System:** PC (512 KByte), gängige Grafikkarten, Ad Lib- und Soundblaster-Karte, empf. VK-Preis: ca. DM 99, **Hersteller:** Broderbund, Kalifornien, USA, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst 2.

BRODERBUND läuft zu voller Form auf. Nach dem fantastischen *Dark Heart of Uukrul* und *Centauri Alliance* liegt jetzt GALLEONS OF GLORY - THE SECRET VOYAGE OF MAGELLAN vor. Wieder betreten die Kalifornier Neu-land, wieder gelingt ihnen der Streich. Eine Handels- und Entdeckerreise des Ferdinand Magellan bildet die

## Auf großer Fahrt

farbige Kulisse für ein welt-politisches Ränkespiel auf dem PC.

1519: Spanien und Portugal wetteifern um die Herrschaft der Meere, Länder und vor allem Handelsrouten. Die päpstliche Bulle von 1493 hat die Welt endgültig aufgeteilt, verbissen liegen die Rivalen einander am Hals. Mit allen Mitteln der Spionage und Sabotage (wie leicht verdarb schon ohne Nachhilfe der Schiffsprovi-ant...) sollen Entdeckungen und Eroberungen des Fein-des verhindert werden. Als Magellan nach zahlreichen Fehlversuchen die königliche Erlaubnis zu einer weite-ren Fahrt erhält, werden nicht nur ehrliche Matrosen in See stechen...

Durch eine fundierte ge-schichtliche Abhandlung eingestimmt, begibt sich der Spieler, alias Neuspanier Ma-gellan, auf die weite Reise. Ziel ist es, die südamerikani-sche Küste zu erforschen, Schätze anzuhäufen und schwungvollen Handel mit den Einwohnern zu treiben. Schließlich muß die Magel-lan-Straße, Abkürzung des gefährlichen Weges um Kap Hoorn und Öffnung zum Pa-zifik, entdeckt werden.

Drei Schwierigkeitsstufen, symbolisiert durch die Wahl verschiedener Galleonen, lassen sich einstellen. Auf den ersten zwei Stufen taucht gelegentlich ein hilf-

reicher Astrologe auf, um Tips zu geben. Im letzten Grad dagegen ist man auf seinen eigenen Scharf- und Gemeinsinn angewiesen. Ihr müßt Euch über die Lage an Bord auf dem Laufenden halten, um gute Stimmung ebenso wie um tadellosen Schiffszustand kümmern, Reparaturen anordnen und für ausreichend Proviant sor-gen.

**»Gold, Gewürze und Gewinn – gerne langt der Käpt'n hin!«**

Anhand der Landkarte ver-folgt Ihr Eure Route. Zahlrei-che unentdeckte Buchten la-den zum Erforschen ein. Mit etwas Glück findet man nette Eingeborene und Schätze – allzu oft heißt es aber, wüten-de Angriffe zu parieren. Ne-benbei läuft die Zeit gnaden-los weiter. Wird Euch gelin-gen, woran Kolumbus schei-terte – die Entdeckung der westlichen Handelsroute nach Indien?

Galleons of Glory erinnert stark an *King's Bounty*, sind doch beide anfängerfreund-liche Strategiespiele. Origi-nell aufgebaut, mit adventu-re-ähnlicher Grafik und übersichtlichen Menues, sind die Galleonen leicht zu-gänglich. Ihr könnt die ge-samte Reise per Joystick,

Maus oder Tasten steuern und natürlich speichern. Wem die Brise zu steif ins Gesicht weht, der kann na-türlich wiederholt die Leinen los legen. Ein Logbuch ver-zeichnet Vorkommnisse und Schiffszustand, elf hilfreiche Crewmitglieder liefern Infor-mationen und geben Befehle weiter. Unerwartete Ereig-nisse erfordern oft rasche Entscheidungen.

Disketten beider Formate liegen der Packung bei. Ei-nen Kopierschutz gibt es net-terweise nur durch Hand-buchabfragen, so daß man Magellan getrost auf der Festplatte einrichten kann. Die Anleitung erläutert Spielprinzip und Eure rund 40 Handlungsmöglichkeiten. Dank anschaulicher Darstel-lung findet man sich auch oh-ne gute Englischkenntnisse zurecht. Den – faszinieren-den – geschichtlichen Hinter-grund muß man sich dann aber aus anderen Quellen er-schließen.

Bei jedem Spiel wird die Landkarte neu gezeichnet, gibt es andere Schätze und Zufallsbegegnungen. Selbst Profis werden an diesem Segeltörn zu knabbern haben. Eine gehaltvolle Mischung, die Broderbund bald den Vielseitigkeitspreis besche-ren kann! ■ Eva Hoogh

<b>Grafik ...</b>	<b>EGA/VGA 6/7</b>
<b>Anleitung .....</b>	<b>9</b>
<b>Spielaufbau .....</b>	<b>8</b>
<b>Motivation .....</b>	<b>10</b>
<b>Preis/Leistung .....</b>	<b>10</b>





# FEED

# BACK

## Briefe an die Redaktion

### .... und seid ihr nicht willig,....

.... dann rauch' ich im Wald! Aber halt, ich bin ja Nichtraucher! Kommen wir nun aber zu etwas völlig anderem. Willig werd' ich Euch schon machen – schreibwillig, versteht sich. Ab der nächsten Ausgabe werden wir nämlich eine Seite mit Clubadressen anlegen. Wie jetzt natürlich jeder gleich jubeln wird, ist dies ein heldenhafter Schritt zur Bekämpfung der sog. und gefürchteten „Computer-Vereinsamung“, die ja sogar sehr, wenn nicht gar krass und wirklich mit großem Ausmaß. So sehen wir das nämlich auch! Daß wir dafür einige Angaben brauchen, dürfte ja klar sein, aber das wird alles an gegebener Stelle erklärt, und nicht hier. Hier steht nämlich wichtigeres. Von Zeit zu Zeit. Das wirklich neue und gute Thema für das Feedback ist nach wie vor nicht gefunden, was bedeutet, daß wir uns an Aktualitäten etc. entlanghangeln, Fragen beantworten, Anschuldigungen abschmettern und uns den Breitseiten der Kritik mutig entgegenstellen. Na ja, so schlimm war's auch wieder nicht, denn a Mann is' schließlich a Mann, und Amann bleibt Amann, so wie Blaukraut Blaukraut und Brautkleid Brautkleid bleibt. Wenn ihr das fünfmal schnell hintereinander sprechen könnt, dann könnt ihr's, wenn nicht dann nicht. Und wenn ihr uns schreibt, und die Post streikt nicht gerade, dann kommen die Briefe auch an. Und jetzt ist es wieder soweit! Ich verabschiede mich, und die Adresse folgt. Ciao, Euer Uli!

#### „Schwarze Schafe“

Ich finde es völlig richtig, daß sich in der letzten Ausgabe jemand über die sogenannte „Cracker“-Gruppe 'Black Monks' Luft gemacht hat. Die Jungs bringen nämlich den ganzen „Berufszweig“ in Verruf. Leider gibt es immer wieder schwarze Schafe, die glauben, sie können ein paar lausige Intros schreiben, Anzeigen in Computermagazinen aufgeben, um dann Freaks um ihre Discs und Geld zu betrügen. Aber: Nicht alle Gruppen sind so!!!

Schwarze Schafe wie Black Monks sind da eine Ausnahme. Ich bezweifle aber auch, daß der Sohn von diesem Herrn, der den netten Brief geschrieben hat, nicht auch schon vorher im Be-

sitz von raubkopierten Spielen war.

Ich und auch die anderen Crew-Member (...) hoffen, daß es solchen Typen, wie die Black Monks es sind, den Amiga in seine Einzelteile zerlegt. (...)

**Hardware/Magic  
Lightning Crew**

#### „Aggressiv, dünn- sinnig & verbohrt“

Warum eigentlich sind viele Eurer Leser so aggressiv, dünn-sinnig und verbohrt? Sollte das Geschreibsel im Feedback etwa als Auswirkung einer (vor-)pubertären Phase der Schreiber zu verstehen sein, oder bestätigt sich das Gerücht nun doch, daß Computerspielen verblödet!?

Warum z.B. stempelt ein gewisser Mr. AMS, nur weil er ein bißchen assemblieren und seine Brotkästen bedienen kann, fast alle Amiga-User als überhebliche Computertaugenichtse ab, welche noch nicht einmal ihr Diskettenlaufwerk richtig im Griff haben, während er im gleichen Brief von Toleranz redet? Toleranz hört bei Mr. AMS spätestens dann auf, wenn er etwas tolerieren soll. Wahrscheinlich wurmt es ihn tierisch, daß seine 16 Bit auf zwei Rechner verteilt sind, anstatt in einer Kiste richtig einen loszumachen.

Als Folge dessen versteht er jeden Spaß eines Amiga-Users als direkten Angriff gegen ihn und seine zwei Nesthäkchen (dabei muß ihm völlig entgangen sein, daß Amiga-Besitzer gar keinen



**ASM Feedback,  
Postfach 870,  
3440 Eschwege**

Grund haben, überheblich zu sein, hat doch der PC den Amiga klammheimlich in Grafik, Sound und Rechenleistung überrundet!).

Mr. AMS ist mit seinem Schreiben beileibe kein Einzelfall, aber trotzdem ein schönes Beispiel.

An viele andere Feedback Schreiber geht nun meine nächste Frage:

Ist es eigentlich cooler, die paar englischen Brocken, die man nun kann irgendwie, irgendwo, irgendwann in seinen Text einzubauen (das färbt inzwischen schon auf ASM-Redakteure ab!!!)?

Mannis Idee von der Berichterstattung über Kriegsspiele, Simulationen und Strategie-Games dieser Art Abstand zu neh-



men, halte ich für mehr als nur lobenswert. Warum aber soll dieser Krempel nur für einige Zeit aus dem Blatt bleiben, von mir aus könnte diese Art von Spielen für immer aus der ASM verbannt werden. Es grenzt doch fast schon an Perversion, daß Muttis Liebling am heimischen Computer reihenweise Städte, Panzer und Fabriken bombardiert oder frohen Mutes ganze Scharen von Soldaten und andere Menschen umrattert, während überall auf der Welt (nicht nur im Golf!!!) Kriege toben und Menschen unschuldig sterben müssen. Bei solchen Spielen wird einer Menge labilen und unfertigen Charaktern suggeriert „Krieg macht Spaß“.

**Henrik Ballwanz**

### „Hello again“

Tach, ich bin's wieder, Schorle (...). Ich freue mich natürlich über die Vielzahl an Reaktionen auf meinen Brief. Das Feedback war diesmal um einiges interessanter als letztes Mal (Ist ja auch alles besser als die verblödeten Themen, die sonst so drinnen sind). Nun teilen ja nicht alle Leute meinen Humor (Ist auch ganz gut so, sonst müßte ich mir über denselben nämlich mal so meine Gedanken machen), aber ob einem der Brief nun gefallen hat oder nicht, das Ding war eine halbe Spalte lang, also hängt Euch wegen dem einen Brief (naja, mit diesem hier sind's zugegebenermaßen schon zwei, ist aber auch der letzte) nicht so rein. Hätten ja über Okkultismus reden können, was für eine Bereicherung!! Unter Drogen stand ich, als ich den Brief verfaßt habe, wie Toky O. (3/91) behauptet, übrigens nicht. Hab' ich

gar nicht nötig, bin auch so verrückt genug. Mit dem Rest seines Briefes hat der Junge aber recht. Aber die Redaktionsknechte scheinen einfach nicht dazuzulernen. Da blättere ich doch nixahnend die ASM 3/91 durch und was muß ich sehen: Seite 80 sind 4 UNFASSBAR spärlich bekleidete Frauen eng umschlungen von geifernden Bestien. Ich hoffe doch, daß Silvia Weyrauch uns zu diesem Thema einen weiteren Brief beschert (Ich bin auch ungern der Einzige, der die ASM-Leserschaft belustigt). Von dem Kerl oben auf S. 82 will ich ja gar nicht reden. Habt Ihr überhaupt eine AHNUNG, wie tief mich das in meiner Männlichkeit verletzt? Noch ein letztes Wort zu den Schweinen. Man vergräbt die mit der hinteren Hälfte nach unten. Also muß der Teil vom Schwanz bis zur Mitte des Körpers in der Erde sein.

**Schorle, der Gnom  
in Strapsen**

*(Anm. d. Red.: Na, dann mach's mal gut.)*

### EINE KORREKTUR

zur letzten Ausgabe muß hier angebracht werden. Auf der Seite 100 hieß es am Ende des Textes „... liegt ein Wings of Death“-Game bei. Das mußte natürlich „... liegt ein ...-Demo bei“ heißen. Wir möchten uns bei allen, denen dadurch Unannehmlichkeiten entstanden sind, entschuldigen.

*Die Red.*

### „Elvira – die Komplettlösung“

Zu ASM 3/91. Das, was Redeye geschrieben hat, über die Oldie-Karte find'ich Spitze. Zum Viper V, ebenfalls ASM 3/91, wegen Elvira-Adresse:

Sie heißt Cazandra Patternon oder Pettenon, ich erinnere mich nicht mehr. Jedenfalls muß Du an:

Elvira  
c/o CBS T.V.  
51 West 52nd ST  
New York, NY 10019

oder

Elvira  
c/o Fox Broadcasting Company  
P.O. Box 900  
Beverly Hills, California 90213  
schreiben.

Wegen einer Beziehung: Zu spät, denn sie ist seit Jahren glücklich verheiratet und hat zwei Kinder. Sie selber ist Ende 40 und hat naturlange, braune Haare. Diese Angaben sind noch on 1987, als ich sie das letzte mal gesehen habe. Ich hoffe, ich hab Dir etwas geholfen.

**Roger T. Carleton**

### „Moral & mehr“

Hey Leute! Ihr habt schon wieder einen Alphabeten dazu bekommen, Euch zu schreiben! Ich hab mir nämlich vor ein paar Tagen die ASM (nicht „der“ ASM!) 3/91 gekauft (ist Euch gut gelungen!). Tja! Und als ich das Feedback aufschlug kam die Erleuchtung. „Du mußt die Menschheit vor der vollkommenen Blödeheit bewahren und Deinen Senf dazugegen (intelligenten Senf).

Also! Let's start!

1. An Silvia Weyrauch. Du glaubst wohl die Moral mit dem

Spaten gefressen zu haben, was? Wenn es nach Dir ginge, würdest Du doch alle zum Tode verurteilen, die zeigen was sie haben. Ich persönlich habe nichts gegen solche Bilder, wenn sie gut gemacht sind! Du kannst ja ins Kloster gehen, wenn Dir die Einstellung der Männer (ich schätze, 80% sind meiner Meinung) nicht paßt!

2. Zu dem Brief von Rotaug (sorry!) Redeye. Wer sagt, daß auf dem C-64 keine guten Games mehr rauskommen? Was ist denn zum Beispiel mit Turrican 1+2, oder mit Rainbow Islands, hä? Das sind doch wirklich gute Games, und es gibt noch viele die genauso gut oder sogar noch besser sind! Was hast Du eigentlich für 'ne Kiste?

Du hast geschrieben: „Wenn Ihr keine besseren Briefe bekommt (was ich stark bezweifle) dann macht das Feedback einfach kürzer!“

1. Das „ist“ ein besserer Brief!  
2. Ich bin für die Meinungsfreiheit (wir leben schließlich in einer Demokratie)!

3. Wenn es Dir nicht paßt, dann reiß' die Seite doch einfach raus!  
3. Den Secret Service abschaffen? Du spinnst wohl! Willst Du mich ruinieren?

4. Wenn Dir die Titelbilder nicht gefallen, hast Du wohl Pech gehabt! Du sollst schließlich nicht das Bild, sondern die Zeitung kaufen.

**Motten Ware!!**

### „Persil & Nemesis“

Also kaum habe ich die neue ASM (Verzeihung, den neuen ASM, aber was solls!) aufgeschlagen, da fällt mein entsetztes Auge (...) auf „Michael

# C - L - U - B - S

Ab der nächsten Ausgabe werden wir eine Extra-Seite für Eure Adressen einrichten, um so die softwaregefährdete, arme Jugend aus ihrer Einsamkeit und Isolation am Computer in den freundschaftlichen Kreis ... naja, und so fort. Wenn Eure Clubadresse also in unser Register aufgenommen werden soll, müßt Ihr uns folgende Infos geben:

**Clubname, Anschrift/Kontaktadresse, Systeme, Mitgliedschaftsbedingungen, Anzahl der Mitglieder, Aktionen/Leistungen des Clubs – & Besonderheiten.**

Das Ganze schickt Ihr mit dem Vermerk „C-L-U-B-S“, ans FEEDBACK. Alles klar! Ok!

**Euer Uli!**





Jackson“ (. . . ). Nachdem ich also drei Tage später wieder aus der Nervenheilstation entlassen wurde, wagte ich einen neuen Versuch und konnte mich glatt bis zum Feedback durchschlängeln. Doch dort packte mich das Entsetzen dann erneut. Uli ohne sein Gesicht, oder war es die Brille? Nun, nach dem Entschlüsseln des Vorwortes kam durch, daß Uli anscheinend an einer mysteriösen Schleimhautinfektion leidet (Uli, gute Besserung, alle ASMLer stehen hinter Dir und niesen mit).

Aber nun zum wahren Grund meines Gedrückes. Johnny (Ausg. 2/91) meinte, man sollte zur Senkung der Softwarepreise WERBUNG vor die Spiele setzen. Nun gut, die Idee ist gut, aber wenn ich fünfmal am Tag „Zehwa reinigt auch ihre vier Buchstaben“ mit dem passenden Bild dabei sehen würde, ginge mir das sehr auf den Keks. Außerdem, wer will verhindern, daß die Werbung verändert wird, somit also einen neuen Eindruck hinterläßt? Das ist aber eigentlich nur Nebensache, das wichtigste ist, wer sollte werben, wie, und wieviel Speicherplatz sollte diese Werbung auf der Diskette einnehmen?? Muß ich also in Zukunft damit rechnen, daß ich nicht nur am Fernseher, sondern auch an meiner geliebten Brotkiste, Amiga, 386-er usw. mit Waschmittel-, Kaffee-, Zahnpastareklame/werbung berieselt werde?? Also, wenn schon Werbung, dann nur in Form von Probebeilagen. 300 Gramm Jacobs Bekronung als Beigabe zu Powermonger, 500 Gramm Grüner Gartenzweig zu „Legend of the Lost“ (damit der Sabber besser rausgeht!!), eine Familienpizza Käse zu den Ninja-Schildkröten), und wehe die Pizza ist kalt, drei Einwohner der franz. Hauptstadt zu Geisha, und so weiter usw. Doll, wah?? Die Softpreise sinken, der Müllberg wächst, der User, Lamer, Loser, Cracker, Cruncher usw. versinkt in Werbung, und die einzigen, die dabei wirklich verdienen, sind die Hersteller von Kopfschmerz- und Schlaftabletten.

Ich mein', einige der ASM-Redaktionsmitglieder, die nichts anderes als in der Badewanne liegen zu tun haben, sollten vielleicht mal bei einigen Softwarefirmen sich erkundigen, inwie-

weit dies überhaupt realisierbar ist und inwieweit Interesse von anderen Firmen besteht. Außerdem sollte eine Umfrage in der ASM gestartet werden, wer für oder gegen Werbung vor, in, nach Spielen ist. Und eine Spendenaktion sollte gestartet werden, und die Feuerwehr sollte gerufen werden und Michael Jackson sollte wieder zu Manni werden.

Zum Abschluß dieses Horrorge-drückes sage ich nur, überseht die minimalen Tippfehler, mein Drucker streikt, und meine Fähigkeit, diesem Ding hier Buchstaben zu entlocken, ist begrenzt. Somit, Uli, such' Deine Brille, Manni, kehr' zu uns zurück aus M.J. Körper und der Rest dieses Hor.. hilfreichen Teams sollte mal ein bißchen mehr in die Öffentlichkeit treten, schließlich wird es auf die Dauer langweilig, nur Manni und Uli zu beschimpfen. Der Rest soll auch seinen Senf abbekommen. Beim nächsten mal mehr, für heute ist es genug, mein Salat wird schon ganz welk.

**M. Teichert**

*(Anm. d. Red.: Danke für die Besserungswünsche etc. Meine Brille ist - wie gesehen - wieder da. Weiß schon gar nicht mehr, wo ich das Ding gefunden habe. Die Sache mit der Werbung sollte man sich eigentlich wirklich mal überlegen, aber enden würde die Geschichte wahrscheinlich so, daß die Werbung in den Programmen, die Preise gleich und die User angeschmiert sind.)*

### „Ein Dankeschön“

Als Copy-Gang (allerdings kopieren wir in erster Linie Videos - auch 'ne tolle Sache!) geht es uns erstaunlicherweise nicht um das leidige Thema „Raubkopieren“, sondern vielmehr um das Schreiben eines gewissen Rüdiger aus der Ausgabe 2/91.

Wir bedanken uns bei Dir, lieber Rüdiger, für diesen sensationellen und intelligenten Brief - einfach toll, denn es wurde allerhöchste Zeit, daß das einmal gesagt wurde! Endlich weist jemand alle Ignoranten auf die erschreckend ausgeprägte suizide Veranlagung der Computer-Freaks im Allgemeinen und der Raubkopierer im Besonderen hin! Das ist wirklich erschüt-

ternd (man bedenke die hohe Dunkelziffer . . . )!

Mal ganz im Ernst - nichts gegen Deine persönliche Meinung (die steht Dir zu!) über den Stellenwert des Computers im Leben eines Freaks an und für sich, aber anscheinend ist die Distanz zwischen Dir und diesen Dingen (oder Deine geistige Überlegenheit - wie Du willst) so groß, daß Dir anscheinend die Tatsache entgangen ist, daß Du Dich mit Deinem Brief selber über andere Leute stellst. Glaubst Du allen Ernstes, daß man als Freak die Fähigkeit, sein Hobby von den „wichtigeren Dingen im Leben“ zu unterscheiden, verliert? Auch fällt es uns sehr, sehr schwer zu glauben, daß Dein Kollege (oder wer immer er war) durch ein Game o.Ä. zu seiner Entscheidung inspiriert wurde. Oder waren gar böse, große Gangs, Groups, etc. daran Schuld, indem sie ihn als „Loser“ abstempelten? Wohl kaum, obwohl sie in diesem speziellen Fall mehr als recht gehabt hätten, denn auf jemanden, dem sein Leben als angeblicher „Loser“ nicht mehr lebenswert erscheint, paßt wohl kaum ein Begriff besser.

Wenn so etwas ein Grund wäre, sich umzubringen, dann hätte z.B. Dein toller Brief verheerende Folgen, denn wie viele Freaks werden zu ihrem Entsetzen bemerkt haben, wie arm sie doch im Grunde sind? Ach übrigens, die Art und Weise, wie andere Leute ihrem Hobby nachgehen, bleibt einzig und allein ihnen selbst überlassen, und auf Deine Einschätzung werden sie wahrscheinlich verzichten können.

Wer oder was also ein „Lamer“ oder „Loser“ ist, hängt vom Standpunkt desjenigen ab, der sich selbst oder andere als solche(n) sieht - und einen Grund für Streit oder gar Selbstmord sollte eine solche Einschätzung auf keinen Fall darstellen. Friendship rules, wie D.J. und die B. Boys richtig bemerkten. Das soll's auch schon gewesen sein (. . . )

P.S.: Einer ist immer der Loser (harhar) . . .

**Thuringian Gold**

### „Aufforderungs-Lüge“

Sehr enttäuscht von Euch war ich, als ich heute die Auflösung Eurer „Demo-Comp 2.0“ las. Bei Euren Aufrufen stand „Umfang und System egal“. Wieso habt Ihr dann den IBM-PC überhaupt nicht erwähnt? Oder reichten Eure Informatikkenntnisse nicht dazu aus, unser „Glasnost-Demo“ zu starten? Dieses Demo kann zwar in keiner Weise mit einem Amiga-Demo mithalten, aber das liegt nicht daran, daß wir unfähig sind, sondern daß die Hardware-Voraussetzungen bei einer IBM-Maschine wesentlich schlechter sind als bei einem Amiga, der für schnelle Grafiken, Hardware-Sprites und schnellen Digi-Sound extra Chips, die dem Prozessor fast alle Arbeit abnehmen. Wahrscheinlich habt Ihr den letzten Abschnitt nicht verstanden, da Ihr überhaupt keine Ahnung vom Programmieren habt (Und so etwas will einen Programmierwettbewerb auswerten!).

Ich verlange von Euch, daß Ihr Euch (im Feedback) für die Lüge in Euren Aufforderungen, Demos zu programmieren, entschuldigt. Vor allem bei den Leuten, die sich viel Mühe gegeben haben und deren Systeme nicht einmal erwähnt wurden.

**Ramses/KGB**

*(Anm. d. Red.: Nun aber langsam! Erstmal den Background für die anderen Leser. Im Rahmen unseres Demo-Wettbewerbes traf u.a. auch ein Demo der KGB-Crew ein für den PC ein. Wie der aufmerksame Leser weiß, haben wir darüber nicht weiter berichtet. Das hatte seinen Grund. Das Demo war, schlicht gesagt, öde. Tut uns leid, aber wir können nicht A-L-L-E-S vorstellen. Selbst für den PC war das lahm, da hilft es nichts, sich hinter DPaint und schlechten Hardwarevoraussetzungen zu verstecken. Wie uns nämlich ein Kollege der DOS-Shareware-Redaktion mitteilte, war z.B. ein Part des Demos mit dem Dpaint-Animation-Tool gemacht. So, ich glaube, wir haben uns verstanden.)*



## Eurobuchse:

5, 9, 13, 17

7

11

15

20

an

an

an

an

an

## 9-Pol RGB:

1, 2

5

4

3

7

/Masse

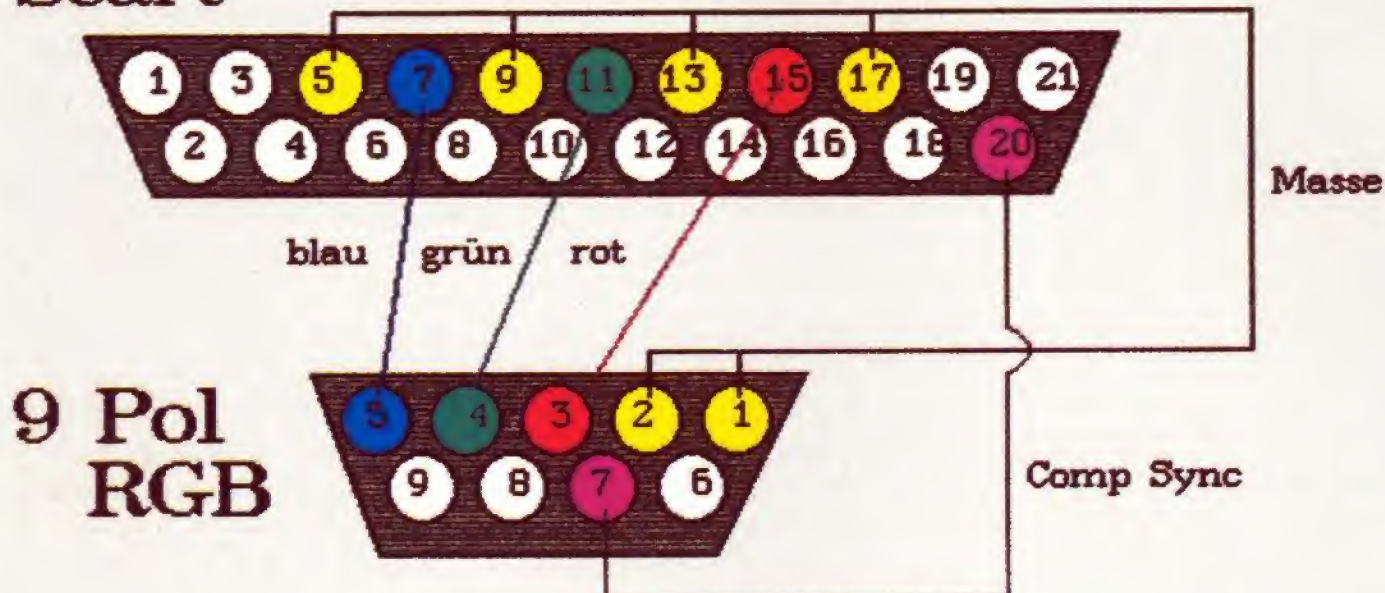
/blau

/grün

/rot

/Comp. Sync.

## Scart



## ohne Gewähr und ohne Schadenshaftung

Jörg Schwerdtner

## „Definitiver Anschluß“

In der Ausgabe vom März erklärte Martin Klingenfuß den theoretischen Anschluß des MDs an einen Amiga Monitor 1084. Ich habe das Problem ebenfalls gelöst und kann Euch die Pinbelegung nun mitteilen. Als erstes besorgt man sich eine Scartbuchse und ein 9-Pol Stecker. Die Pins müssen dann folgendermaßen verbunden werden:

Noch ein Tip! Kauft euch besser gleich auch noch eine 9-Pol-Buchse und Stecker, sowie neunadriges Kabel und bastelt noch ein Verlängerungskabel. Mein alter Monitor bekam aufgrund des häufigen Umsteckens zwischen Amiga und MD einen Platinenbruch. (Ja, das Leid des Spielers ist mannigfaltig und immer wieder überraschend.)

Jörg Schwerdtner

(Anm. d. Red.: Na Klasse, dann ist jetzt ja alles klar. Auf geht's mit dem LötKolben (Spitze vorn, Stecker hinten, was? Hahaha!))

## Betreff:

## Programme allgemein

Grüßt Euch! Ich komme ohne Umschweife zum Thema meines Schreibens.

Es ist nicht neu, daß sich Programmierer in ihren eigenen Programmen ein Denkmal setzen. Die Idee ist so alt wie das Programmieren selbst. Was ich aber bei STARFLIGHT 2 von Binary Systems gefunden habe, verschlägt selbst mir noch den Atem.

```
00 00 00 00 00 30 20 3C 4A 55 44 47 45 20 4A 49
4D 20 47 41 52 52 49 53 4F 4E 20 49 53 20 52 49
47 48 54 2E 20 45 4C 45 4D 45 4E 54 53 20 4F 46
20 46 42 49 2F 43 49 41 20 4B 49 4C 4C 45 44 20
4A 46 4B 2E 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 30 20
0E 45 58 54 52 45 4D 45 20 44 41 4E 47 45 52 20
```

Nehmt Euch einen Editor (Easypc, Pc-Tools usw.) und ruft den relativen Sektor 305 des Files „Original B“ auf und lest Euch das mal durch. Ich habe Euch die Harcopy mal ausgedruckt für den Fall, daß Ihr STARFLIGHT 2 nicht in der Redaktion habt. Ob

Ihr solche Sachen allerdings druckt ist eine andere Sache. Meine Genehmigung habt Ihr jedenfalls. Eine „heiße Sache“ ist es allemal.

Hans-Jochaim Fabian

(Anm. d. Red.: Wir drucken! Schließlich herrscht nach wie vor Meinungsfreiheit!)

```
0 <JUDGE J1
M GARRISON IS RI
GHT. ELEMENTS OF
FBI/CIA KILLED
JFK. 0
EXTREME DANGER
```

## „Nie wieder Krieg?“

Wie bitte? Was muß ich da in der Einleitung für den Bericht über die CES 91 lesen!? Ihr gedenkt, eventuell die Berichterstattung über die Kriegssimulationen für einige Zeit einzustellen? Ich bin zwar Kriegsgegner, aber das fin-

de ich doch etwas übertrieben. Bei solchen Spielen handelt es sich um Simulationen, also nicht um reale Vorgänge (ist es nicht schön, bei Silent Service einen Tanker auf den Meeresboden zu schicken, um dann wegen eines Zerstörers auf demselben zu landen? Dann lädt man neu, und weiter geht's). Wenn man zwischen Wirklichkeit und Spiel nicht unterscheiden kann, dann soll man's lassen.

Wenn man wegen jedem kriegsrischen Konflikt auf der Welt keinen Spaß haben dürfte, stünde es schlecht um uns. Sollte der „Ernstfall“ eintreten, dann äußert Euch bitte dazu. Wenn nicht, gebt dieses Schreiben den Schweinen (Ihr wißt schon welchen) zu fressen.

Kurt Petervari

(Anm. d. Red.: Die 'Kriegsberichterstattung' wird voraussichtlich nicht eingestellt. Glücklicherweise scheinen die allermeisten unserer Leser den wichtigen Unterschied zwischen ihrer Freizeit (=Vergnügen, Ablenkung) und den militärischen Konflikten, die leider nach wie vor in vielen Gebieten dieser Erde herrschen (=übelst), erfassen zu haben.)

## „Was ist Masse?“

In der Ausgabe 3/91 las ich von Michael Jordan den Testbericht zu Gradius III. Michael vergab für dieses Spiel den Hitstern. In einem anderen Test zu diesem Spiel ist von Zeitlupentempo und die dadurch entstehende beinahe Unspielbarkeit die Rede. Ist dieses Spiel nun ein Hit oder eine lahme Ente?

Ist ein Spiel für einen Tester hitverdächtig, sollte es noch von anderen getestet werden. Danach entscheiden sie dann gemeinsam, ob ein Hitstern vergeben wird oder nicht.

Ole

(Anm. d. Red.: 'Gradius III' ist auch für mich ein Hit. Daß selbst das Super Famicom machmal abkackt - wie übrigens auch der Automat - mindert m.E. den Spielspaß kaum. Ganz im Gegenteil! Würde dies nicht geschehen, wären manche Passagen beinahe nicht zu meistern. Die Umsetzung ist wirklich 1:1 geworden. Ob ich hinter dieser Aussage stehe? Ja, ich hab's mir nämlich selbst gekauft!)



**AS**

# MEGA-PACK!!!

**JAHRGANG ASM '90**

**10 AUSGABEN  
KOMPLETT\***

**FÜR NUR  
60,- DM  
INCL. 1 SAMMELRECORDER**

**\* solange Vorrat reicht**



Bitte  
Bestellkarte  
benutzen!



## „Mehr Erfahrung“

Beim Durchlesen Ihrer ASM-Special Nr. 11 stieß ich auf Seite 34 auf den Leserbrief von Armin Didinger, welcher von seinen Erfahrungen mit Softwareversandhäusern berichtete und mich veranlaßt hat, diese Zeilen an Sie zu richten.

Nachdem ich mir vor ca. drei Jahren einen Amiga 500 zugelegt hatte, stieß ich bei der Lektüre einschlägiger Softwarezeitschriften auf die Anzeige eines (...) Versandhändlers, welcher sich in seinem Inserat (...) anpries.

Hiervon überzeugt, bestellte ich sofort und erhielt das gewünschte Programm fünf Monate später, weil man mir am Telefon verschwiegen hatte, daß das Computerspiel noch nicht erschienen war (Gerade das kommt nach neueren Annoncen besagten Versandhandels nicht vor und ist auch nie vorgekommen. So machens' immer nur die anderen...). Als ich mein Computerspiel dann auspackte, mußte ich zu allem Überfluß noch feststellen, daß man mir die IBM-Version zugeschickt hatte.

Die zweite und letzte Bestellung, die ich an (...) richtete, sollte per Eilpost (& 5,--DM) an meine Adresse geschickt werden. Fünf Monate dauerte es diesmal nicht, das Programm war ja auch schon offiziell erschienen, aber drei Wochen später hielt ich mein per Eilboten geordnetes Programm in Händen, wobei hier noch erwähnenswert wäre, daß das Datum des Poststempels sechs Tage zurücklag.

Seitdem bestelle ich meine Software bei einem nordenglischen Händler, der seine Waren „weltweit“ anbietet und bin von o.g. Ärger erlöst. Normale Bestellungen liegen innerhalb einer Woche in meinem Briefkasten und Expressbestellungen innerhalb von zwei Tagen. Dies zu Preisen, von denen sich die deutsche Konkurrenz ein paar Scheiben abschneiden kann. Ist bei telefonischer Bestellung ein Artikel noch nicht erschienen, weisen die Engländer darauf hin und geben ein verlässliches Erscheinungsdatum an.

Darüber hinaus brauche ich mich beim Kauf in Großbritannien auch nicht von der BPS bevormunden zu lassen, denn der ganze indizierte Kram ist pro-

blemlos erhältlich. Abschließend müssen Sie sich noch die Frage gefallen lassen, wieviel Ihnen bestimmte Händler zahlen, um sich mit Ihren Beliebtheitsumfragen schmücken zu dürfen.

**Armin Armitstead**

*(Anm. d. Red.: Anzumerken wäre, daß man für diese Art der Bestellung so oder so volljährig sein muß. Zu ihrer Frage: Nichts, denn diese Wahl treffen unsere Leser in der jährlichen Umfrage zu diesem Thema!)*

## „Festschrift“

An den Freundeskreis des blauweiß-gefederten Schabrackenschrillers.

Liebe Freunde, wie doch die Zeit vergeht. Es ist noch gar nicht so lange her, da konnte man (frau) noch in jeder ASM eine der durchaus amüsanten „Meinungsverschiedenheiten“ der ST- und Amiga User erleben. Und was liest man heute? Die einzigen Lichtblicke im grausamen Zeitalter des Satanismus und der Raubkopiererei sind Briefe von Schorle (yeah!) und anderen Exzentrikern. Aber um nochmal auf die Beziehung der ST- und Amiga User zurückzukommen (was auch mein eigentliches Anliegen ist): Wie wäre es, wenn man endlich mal wieder ein bisserl Stunk machen würde? Ich bin mal gespannt, wie die ST-User auf die folgenden Zeilen reagieren werden (he, he). (...)

**Willi of SSW**

*(Anm. d. Red.: Die folgenden Zeilen hab' ich zur Sicherung des Weltfriedens – wir leben nun mal in schweren Zeiten – dezent unter den Tisch fallen lassen. Ist es nicht interessant, was sich die Leut' so auf der Suche nach neuen oder alten Themen alles einfallen lassen?)*

## „Knick in der Optik?“

Mein Schreiben betrifft Euren Test von Konamis „Gradius III“ fürs Super-Famicom. Wie kann es nur sein, daß sich Eure Testergebnisse immer öfter extrem unterscheiden von der (ich mach am besten gleich Kreuzchen) Xxxxx Xxxx – Wertung?

Ich kann das einfach nicht verstehen, die einen schreiben, daß (z.B.) Gradius III ruckelt, viel zu

langsam ist und niemals mit der Automatenversion mithalten kann. Und Ihr?... „Gradius III gleicht der Automatenfassung bis ins letzte Detail.“

Ich weiß schon, jetzt kommt wieder der Satz „Die Geschmäcker sind halt verschieden“, aber in einem solchen Fall kann es doch nicht schwer sein, da man die Automatenversion zum Vergleich hat (ich hoffe der Tester kennt diese nicht nur von Screenshots).

**Dennamen-Sagichnicht**

*(Anm. d. Red.: Wie bereits gesagt, wir stehen zu unserer Bewertung. Wem Gradius nach wie vor Spaß macht, dem kann Gradius III auf dem Super Famicom nur empfohlen werden. Wie die Kollegen zu ihrer Wertung gekommen sind? Nun ja, irren ist menschlich...)*

## „Nintendo international?“

Ich besitze eine Nintendo-Spielkonsole, europäische Version. Kürzlich habe ich in Amerika, dank größerer Auswahl und erheblich günstigeren Preisen, eine Menge Spielkassetten eingekauft. Leider funktionieren sie nun nicht auf meiner Konsole. Sehen Sie vielleicht eine Möglichkeit, Kassetten und Konsolen einander anzupassen?

(...)

**Geoffrey Viard**

*(Anm. d. Red.: In deutschen Ländern gibt's bei mehreren Versandhändlern sogenannte 'Adapter', mit denen man auch außereuropäische NES-Module mittels Umgehen des eingebauten Security-Chips zum Laufen bringt. Einfach mal umhören!)*

## „Bestell-Haß“

Jetzt reicht's mit dieser doofen (...) Firma. Erst machen die ein gutes Angebot für einen guten Festplattencontroller für den Amiga (GVP Impact Series II HC+8), und dann dauert das knapp 3 (in Worten: drei) Monate bis die sich imstande sahen, mir das Ding zu schicken. Ich, erst mal in heller Freude, packe das Teil aus und... die bestellten 2MB RAM fehlen natürlich. Scheiße, Mist, Scheiß-Preußen. Bis die mir dann sagen konnten, was mit den 2MB passiert ist,

mußte ich dreimal anrufen (natürlich habe ich denen erklärt, was das Telefongebühren kostet und habe den „freundlichen“ Herrn zurückrufen lassen). Ok, Speicher wird nachgeliefert, die gelieferte Ware kann ich behalten. Auf zu meinem A2000, Platte eingebaut, Installationsdiskette ins Laufwerk, und... Uaaaaaaaaaaaaah. Ein „freundlicher“ System-Requester teilt mir höflich mit: „Not a DOS-Disk in df0:“. Angerufen, denen die Diskette zugeschickt und dann Bekkertext II ins Laufwerk und in diesem Brief meine Wut ausgelassen.

Das nächste Mal werde ich zu einem Händler gehen, vielleicht 50 Mark mehr zahlen und weniger Ärger haben. Ich will nur alle Leser der ASM warnen. Das wünsche ich keinem, der auf eine Festplatte spart, endlich die Kröten zusammen hat und dann monatelang warten muß, bis man das Teil endlich mal zwischen den „Fingern“ hat. Das wollte ich gesagt haben.

**Daniel Weidner**

*(Anm. d. Red.: Wollen wir hoffen, daß die angesprochene Firma sich erkannt hat und nun geläutert ist.)*

## „Cracken und mehr...“

(...) Habt ihr schonmal nachgedacht, daß wenn einige Cracker-Teams sich zusammentun, diese besser wären als all' die anderen Softwarefirmen und deren Programmierer.

Alle denken, daß Cracker nur in ein Game reingehen und den Kopierschutz knacken, und das war's. Eben nicht. Eine Gruppe wie RED SECTOR, PARANOIMIA, SPREADPOINT, VISION, BLACK MONKS und PHENOMENA etc. blicken das Programmieren ein wenig besser als namhafte Softwareprogrammierer und Firmen. Ich bin mir sicher, wenn eine von den oben genannten Gruppen ein Spiel schreiben würde, wäre es bestimmt ein Hit.

Ich habe einen ganzen Diskettenkasten voll Demos und Intros, die weit besser sind als einige Spiele. Ich will nicht sagen, daß ich clean bin und keine Raubkopien besitze, aber Spiele sind mir einfach zu teuer.



Wenn ich die RED SECTOR-Mega-Demo so anschau, denke ich, die Jungs haben was auf dem Kasten. Der Sound ist weit besser als der von Unreal, Beast 1 und 2 und Turrican. Die Graphik ist auch vom Allerfeinsten, und die Animation kann sich auch sehen lassen. Da möchte ich RED SECTOR und allen anderen Crackern gratulieren. Weil ich Demos und Intros sammle, weiß ich was ich rede (und schreibe). An alle Cracker, Gruppen und auch Programmierer: Was ihr aus dem Amiga rausbekommt kann sich sehen lassen! Macht weiter so!!!!

### The Magic Shadow

(Anm. d. Red.: Delta von Red Sector ist derzeit mit der Programmierung von Spielen beschäftigt. Nach einer Variante von 'Joust' steht dann ein reinrassiges 3D-Spiel an. Wird aber alles noch ein bißchen dauern, weil er für die Schule 'ne Menge zu tun hat.)

### „Nie wieder Turrican?“

Ich erspare mir das Lob über Euch und komme gleich zur Sache. Beim Ende von Turrican II auf dem C-64 steht als Laufschrift geschrieben, daß es das letzte Spiel von Manfred Trenz auf dem guten, alten C-64 war! Ich hab' das einfach nicht geglaubt! Manfred Trenz ist der beste C-64-Programmierer aller Zeiten. Hat er sich wirklich entschlossen, nicht mehr zu programmieren? Wenn ja, wäre das grauenvoll! Wird dann nie Turrican III rauskommen oder ähnliches mit der Action la Trenz? Bitte antwortet mir!!! Ich weiß sonst nicht, wo ich solch geile Spiele herbekomme.  
(....)

A Turrican-Soldier

(Anm. d. Red.: So ist es. Ein kurzer Anruf bei Manfred brachte ans Licht, daß Turrican II sein 'Abschiedsspiel' auf dem C-64 war. Laut M. wird sein nächstes Projekt ein komplexes Actiongame auf dem Amiga sein.)

### „Demo-Dilemma“

Als ich neulich in Ausgabe 3/91 die Seiten 26/27 erblickte und durchlas, traf mich fast der Schlag!!! Nein, ich hatte mich nicht verlesen, das SKID ROW-Demo der Alliance war doch tatsächlich Sieger der Demo-Comp V2.0 geworden! Hätte ich die April-Ausgabe in den Händen gehabt, so hätte ich sofort an einen April-Scherz geglaubt! Oder ist es doch ein verfrühter? Ihr (von der ASM) betont doch immer wieder: NIX GEKLAUTES!!! Ich habe mir daraufhin noch einmal das SKID ROW-Demo angeschaut: Fast sämtliche Musiken SIND GEKLAUT!!! (aus Thalio-Spielen, komponiert und programmiert von Jochen Hippel!!!)

Bei Euch scheint auch das Motto „Masse statt Klasse“ zuzutreffen! Fast ausschließlich alle Screens hätte man anstatt mit einer Tür mit einem Mülleimer betiteln können (wie der Hidden-Screen). Ausnahmen: Screens von BMT, Hotline.

Mülleimer-Screens sind vorwiegend New Line und ACF Screens (und ausgerechnet die druckt Ihr noch als tolles Beispiel ab!), zumal ich mit Sicherheit sagen kann: Newline (bzw. Ti Eytsch alias Thorsten) hat diese Screens nicht programmiert, sondern lediglich FREMDE Sources zu einem Screen zusammengesetzt! Nicht umsonst wirbt Newline mit 200 Source-

Disks!! (auch bei Euch im Anzeigenteil!) ACF macht dies genauso! Jacky hat nicht die geringste Ahnung von Assembler (aber zu lesen ist: Coded by Jacky!) Auch die Digi-Songs sind eindeutig vom AMIGA geklaut! Wenn ich mir hier im Vergleich das RED SECTOR CEBIT DEMO anschau, so holt es mehr aus dem Amiga heraus, und was noch viel wichtiger ist: die Jungs haben ALLES selbst gemacht: Musik, Grafik, Code....

Damit keine Mißverständnisse entstehen: ich bin KEIN Lamer, sondern ein Coder, habe gute Kontakte zur Szene und habe nicht, wie einige jetzt vielleicht vermuten einen AMIGA, sondern einen Atari ST, und den bevorzuge ich auch!!! Allerdings muß ich sagen, daß es zur Zeit sehr viel bessere Demos als Eure Nr. 1 gibt. Anzuführen wäre hier: UNION-Demo (alt, aber gut), CUDDLY DEMOS, DELIRIOUS DEMO II, EUROPEAN DEMOS, DARKSIDE OF A SPOON, SYNTAX TERROR DEMO (auch Delta Force kommt aus Germany!)....

Also Eure Wahl kann ich beim besten Willen nicht nachvollziehen!

Zum Schluß wäre noch zu sagen: die Demo-Ecke ist o.k.! Nur das Wahlverfahren läßt zu wünschen übrig!

Merlin of Alpha

(Anm. d. Red.: Deine Kritik in allen Ehren - sicher hast Du in einigen Punkten recht, aber:

1. Warum haben wir kein einziges dieser anderen Demos zu sehen bekommen? Zeit zum Einsenden war wohl genug; letztendlich nahmen wir das beste bei uns vorliegende Demo.

2. Die meisten Musiken stammen definitiv von Jochen, aber wie man

sicher weiß, hat Jochen ja nicht immer für Thalio gearbeitet, und so nahmen wir an, die Benutzung älterer Tunes würde niemanden stören. Leider kennen auch nicht alle aus der Red. alle Sounds, die Jochen je auf dem ST für Thalio gemacht hat.

3. Bei den Fotos mußten wir uns Screens aussuchen, die sich auch einigermaßen fotografieren lassen. Das waren leider die etwas 'lameren' Geschichten, um mich mal der Szenensprache zu befleißigen.

4. Also: Wenn die nächste Demo-Comp anläuft, dann gebt uns den richtigen Support, und alles wird immer besser und besser....

Das sollte jetzt nicht so rüberkommen, wie es vielleicht klang, aber es ist wohl ganz gut, daß wir diese Wahl begründet haben.)

### „Schlaufuchs & Co.“

Diesen Brief habt Ihr provoziert. Ihr wolltet es ja wohl nicht anders! Ich stelle die These auf, daß Ihr einen „Leserbrief“ aus Euren Reihen ins Feedback gebracht habt. Pikanterweise handelt es sich hierbei um den vieldiskutierten Brief „Von Lamer + Losern“, verfaßt vom berühmten „A-man of Tropic“. Na? Sind die Ähnlichkeiten mit H.J. Amann vom Tronic-Verlag wirklich nur Zufall? Ich habe da meine Zweifel. In der Januarausgabe zeigt Ihr „A-Man“, Amann auf Seite 38 sogar im Bild und offenbart dem aufmerksamen Leser (und vor allem Feedback-Brief-Schreiber), daß sie Eurer Briefe-Tausch-Aktion aufgesessen sind. Die „Anm. d. Red.“ zu „A-mans“ Brief („...Mal sehen, wer darüber nachdenkt!“) verstärkt dabei nur meinen Verdacht. Ich frage mich, warum vor mir noch niemand Euren Coup





durchschaut hat. Mal ehrlich: Habt Ihr es nötig, Eure Leser mit fingierten Briefen hinters Licht zu führen, nur um endlich den Okkultismus aus dem Feedback zu verbannen?! Als Bonus habt Ihr dafür jetzt eine nicht enden wollende „Lamer“-Diskussion am Hals.

**Joe Stick & Ölle M.**

*(Anm. d. Red.: Was soll ich zu so einem Käse schreiben? Eigentlich könntet Ihr ja wissen, daß wir so was nicht nötig haben. Die Namensverwandtschaft der beiden A-Männer ist rein zufällig. Ende der Durchsage!)*

### „Bumerang-Betrug“

Obwohl Ihr zum Thema Raubkopien schon ich-weiß-nicht-wie-oft vollgelabert wurdet, möchte ich trotzdem noch meinen Senf dazugeben. Über die Sache mit den Black Monks kann ich nur Lachen. Wer auf solche Lamer hereinfällt, ist doch selbst schuld. Der Erzeuger des Betrogenen sollte meiner Meinung nach lieber auf eine Anzeige verzichten. Denn sein Ableger hat den Monks Geld geschickt, um so an Raubkopien zu kommen. Und wer Raubkopien kauft, macht sich selber strafbar! Eine Anzeige würde also zum Bumerang werden. Der Typ sollte seinem Sprößling lieber ein paar Märker mehr Taschengeld geben, damit dieser sich auch mal ein Originalprogramm kaufen kann – ehrlich währt schließlich immer noch am längsten....

Irgendwo werde ich das verdammte Gefühl nicht los, daß ich mir immer wieder den falschen Computer anschaffe. Nachdem ich jahrelang auf dem C64 gecodet hatte, mußte ich feststellen, daß in Bezug auf 8-Bitter nichts mehr läuft. Also

mußte ein Amiga ins Haus. Und was ist nun? Alle guten Games erscheinen nur noch für PCs! Wenn der Trend so weitergeht, muß ich mir noch eine PC-Steckkarte kaufen. Bilde ich mir das alles nur ein, oder ist das von den Firmen beabsichtigt?

**Warthog**

*(Anm. d. Red.: Nun ja, ganz so kraß ist die Lage der Dinge nun auch wieder nicht. Einfacher hat man's natürlich, wenn man sich an den USA orientiert, da viel von der guten Software der letzten Zeit aus den Staaten zu uns kam, und in den Staaten liegt der PC weit vorne. Aber keine Bange, der Amiga wird nach wie vor bedient werden!)*

### „Fehldeklaration“

Ich kann dem Brief von dem „Ventilator of No Name Crew in Switzerland“ nur zustimmen. Solche Typen wie „A-Man“ gehören in den tiefsten Dungeon eingesperrt! Soweit mir bekannt ist, bezeichnen alle Cracker/ Swapper und sonstige Konsorten solche Leute, die:

- a) keine Raubkopien haben
- b) keine gute Contacts zu großen Crews haben, als Lamer. So zumindest in meiner Umgebung.

Erst an dritter Stelle steht die Fähigkeit, auf dem Computer zu programmieren. Und sowieso scheinen diese Subjekte nicht alle Chips im Computer zu haben. Denn neulich fängt ein Swapper zu mir an: (wörtlicher Wortlaut) Was? Du hast Originale? Ey! Wenn ich es dem Raubkopierer erzähle, dann bist du aber dran. Dann kannst du zahlen, du Lamer.... Bescheuert, gell? Aber jetzt zum A-Man! Ist dieser Typ, der von Amiga '90 berichtet, der A-Man? Von dem man soviel hört? Diese mickrige

Type? Also A-Man: Kannst du Basic? Hast du keine einzige Raubkopie? Wie steht's mit C? Erinnerst du dich an deine Anfänge auf'm Computer? Wenn du schon alle anderen Leute als Lamer bezeichnest, weil sie nicht programmieren können, dann stell' doch mal ein Demo von dir zur Verfügung. Dieses Demo muß für den Amiga sein, und mindestens 100 Farben darstellen, die Musikbegleitung in 4-Kanalstereo. Denn ein richtiger „Coder“ muß das können. Allerdings glaube ich, daß Du ein ganz normaler Lamer bist, der seine Unfähigkeit zu coden dadurch verbirgt, indem er schwere Anschuldigungen an Otto-Normal-Programmierern erhebt....

Hey, Schorle du Gnom in Strapsen! Deine Satire war echt gut. Aber es geht auch mit Katzen! Da ich kein Schwein zur Verfügung hatte, habe ich unseren Hauskater eingegraben – und siehe da, es hat geschneit! Nämlich in den Faschingsferien.... Leider ist er nicht explodiert.... schade.... (....)

**Buck Rogers**

*(Anm. d. Red.: Nein, der Lamer-A-Man hat mit unserem A-Man (=HaJo Amann) soviel (oder wenig) zu tun wie eine Kuh mit dem Fliegen.)*

### „Gute Erfahrung“

Du (ich?) hattest in Special Nr. 11 aufgefordert über eigene Erfahrungen, in Hinsicht auf Original-Soft, zu schreiben.

Ich habe in den letzten 1,5 Jahren mir 38 Spiele bestellt/gekauft. Die meisten davon habe ich bei Xxxx bestellt, und ich muß sagen es war kein einziges Spiel dabei, das kaputt oder defekt war. Auch bei den anderen

Spielen, die ich nicht dort bestellt hatte, war nur ein einziges dabei, das defekt war. Aber selbst hierbei hatte ich keine Probleme, und mir wurde, nachdem ich die defekte Version zurückgeschickt hatte, eine funktionsfähige zugesandt. Du siehst, ich kann Wilfried Neumanns Meinung nicht teilen, aber ich kann gut verstehen, daß er sauer ist.

Nun zum Brief „Schnell-Neppe-ratur“ von Sandy G. Ich kann Dir eigentlich nur den Rat geben, daß man seinen Computer nicht verschickt, sondern zu einer Werkstatt in der Nähe fährt. Das war es eigentlich schon und ich hoffe, daß die ASM weiterhin so gut bleibt.

**Sven Traczinski**

*(Anm. d. Red.: Ist doch eine Freude, zwischen den ganzen Klagen der letzten Zeit auch mal was Positives zu hören. Dem letzten Teil (Reparatur) des Briefes kann ich mich nur anschließen.)*

### „Schwäbisch für Anfänger“

Ha no, dr' Mischter „AMS“ hat vollkommene recht! S'isch scho a schtarks Schtückle, wie arrogant selle Amiga-Gaimbler gägeüber de andre send! Da schämt mr'sich fascht scho, au so a Maschin (A500) zu han! Wenn solche Kerlen moinet bloß arrogant in dr' Gägend naschimpfe zu müsse und ihre arme Amiga's nur mit Schpiele vollschtopfe, sollet se sich mal überläge, wie arg se ihren Kompjuder überhaupt ausnützt und sich a Beischpiel am Mischter nähme. Wenn se emmer noch moinet s' mehr zu bligge, nur weil ihre Maschin d' bessre Hartwär (!) hat, dann sollet se doch weider Schreie! Pauperes mentis beati sunt....

**Horscht**





## „Kinder am Computer“

Wieder einmal fühlt sich jemand bemüßigt einen Brief an Euch zu schreiben.  
(....)

Wie dem auch sei, möchte ich meinen Senf zu dem Test des Spiels „Donald und das magische Alphabet“ in der ASM 3/91 loswerden. Außerdem möchte ich ein paar Worte über das Thema „Kinder und Computer“ im allgemeinen loswerden.

Ich bin 27 Jahre alt und Vater von drei Kindern. Ich bin, glaube ich genau das, was bei euch als Lamer oder Loser bezeichnet wird, also jemand, der selbst keine Programme schreiben kann, und die Programme, mit denen er arbeitet, redlich für bare Münze im Geschäft ersteht. Auch nenne ich nur einen ziemlich veralteten PC XT mein eigen. Ich besitze meinen PC aber nicht nur zum Spielen.

Meine beiden größeren Kinder (Tochter, 6 und Sohn, 4) zeigen reges Interesse am Computer. Aus diesem Grund kaufte ich ihnen das oben angeführte Spiel. Meine Erfahrungen mit diesem Spiel sind nun so:

Meine Kinder sind von dem Spiel total begeistert, jedes meiner Kinder hat dieses Spiel bestimmt schon 15mal gespielt und es wurde ihnen nie langweilig. Ich habe mich natürlich jedesmal dazugesetzt und habe mit ihnen über alles was auf dem Monitor zu sehen war gesprochen und sie im Spiel angeleitet. Ich konnte auch bei beiden Kindern feststellen, daß sie inzwischen die Buchstaben wesentlich besser gelernt haben. Ich muß Eurem Tester völlig recht

geben, wenn er sagt, daß es für Kinder diesen Alters wesentlich wichtigeres gibt als Computerspiele, aber diese Kinder werden früher oder später sowieso mit dem Computer konfrontiert, und warum sollen sie dann den Umgang mit dieser Materie nicht im Elternhaus unter der verantwortungsbewußten Aufsicht der Eltern erlernen? Daß sie dabei noch etwas lernen, ist doch nur ein angenehmer Nebeneffekt. Wenn meine Kinder dieses Spiel spielen, heißt das doch noch lange nicht, daß ich ihnen nicht auch Geschichten vorlese oder wir Gesellschaftsspiele machen.

Ein anderer Aspekt ist der absolut überhöhte Preis so eines Spiels. Meiner Ansicht nach sind 80,-- DM für so ein Spiel Wucher. Aus diesem Grund werde ich aber nicht zum Raubkopierer. Ich löse dieses Problem anders. Ich habe mir bereits den 3D-Construction-Kit bestellt und werde mit diesem selbst Spiele für meine Kinder basteln. Ich werde ihnen Spiele machen, an denen sie Spaß haben und mit denen sie etwas lernen. Somit wird für sie der Computer auch ein ganz gewöhnlicher Gebrauchsgegenstand, vor dem man keine Angst haben muß.

Diese allseits als Computer-Kids titulierten, vor ihren Bildschirmen vereinsamten, zu Kontaktlosigkeit verdammt Kinder existieren doch nur, weil ihnen niemand gezeigt hat, sinnvoll mit dem Ding umzugehen und daß es auch noch andere Dinge gibt, die Spaß machen. Hier liegt die Schuld nicht bei den Kindern, sondern bei den Eltern, die entweder keine Zeit für ihre Kinder haben oder sich nicht dafür interessieren, was sie machen. Wie heißt es so schön: jeder hat die Kinder, die er ver-

dient. Genug für heute zu diesem Thema. Vielleicht schreiben ja noch ein paar Leute in dieser Sache. Wäre ja auch ganz interessant zu erfahren wie die Kids (auch die älteren) darüber denken. Ich glaube zumindest, daß dieses Thema mehr hergibt als der ödliche Okkultismus-Kram.

So, nun noch ein Wörtchen zu Euch. Ihr könnt ruhig so bleiben wie Ihr seid, allesamt. Ein besonderes Lob möchte ich noch Dirk Fuchser aussprechen. Seine Testberichte sind absolut lesenswert, auch wenn er mit dem Spiel für Kinder in die Kiste gegriffen hat (kann er ja auch nichts dafür, daß er keine 6 Jahre alt ist).

Martin Hamacher

## „Manöverkritik“

Der Anlaß meines Schreibens ist die Ausgabe 2.91. ihres Blättchens. Mein 17 Jahre alter Sohn pflegt(e) es, sich Ihre Zeitschrift zu kaufen, da er einen Amiga 500 besitzt und so glaubte, stets auf dem laufenden über Software zu sein. Mittlerweile habe ich ihm persönlich den Kauf verboten und werde auch eine Aufnahme Ihrer Zeitschrift in die Liste der jugendgefährdenden Schriften beantragen. Der Grund ist folgender. Trotz des derzeit tobenden Krieges im Irak, der sicherlich viele Menschenleben kostet, haben Sie nicht das nötige Fingerspitzengefühl, auf ein solch unpassendes Titelbild (Ein schwer bewaffneter Söldner ist darauf abgebildet) zu verzichten.

Des weiteren, m.E. noch viel schlimmer ist die Bildunterschrift „GERMANY STRIKES BACK“, was den Gipfel an Geschmacklosigkeit darstellt. Gerade nach dieser, unserer Wie-

dervereinigung könnten das viele (vor allem das Ausland, das, nachzulesen in „Newsweek“, die Supermacht Deutschland fürchtet) falsch auffassen. Von einer Zeitschrift, die gerade viel jugendliches (d. h. geistig unmündige) Leserpotential aufweist, müßte man viel mehr Fingerspitzengefühl erwarten. Ich erwarte von Ihnen, falls dieser Brief nicht Kritik genug ist, eine Veröffentlichung im FEEDBACK, um die Reaktion der Leserschaft zu verfolgen. Erst dann werde ich, je nach Reaktion der werten Leserschaft, einen Antrag auf Aufnahme in die L.d.j. Schriften beantragen. (....)

Dr. Waldemar Mahnmann

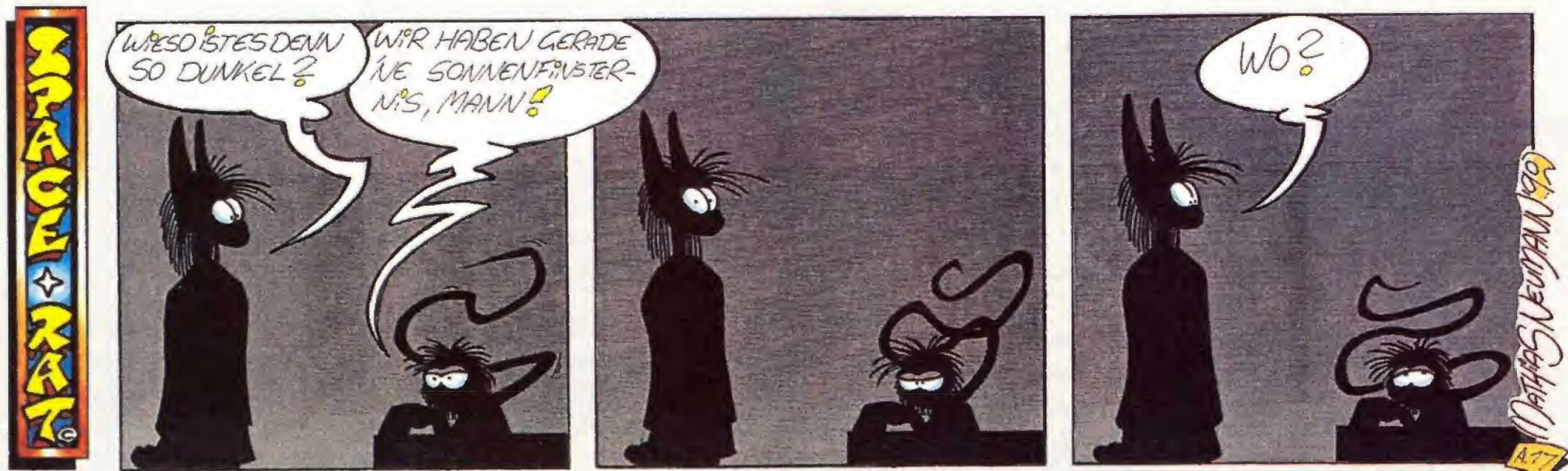
(Anm. d. Red.: Sehr geehrter Herr 'Dr. Mahnmann', wir haben die Gründe für die nicht mehr möglich gewesene Änderung des Titelbildes der ASM 2/91 bereits in der letzten Ausgabe erläutert, aber für Sie tun wir's hier doch glatt nochmal. Die Wahl des Motivs war lang vor Ausbruch des Golfkriegs bereits getroffen und konnte, da bereits gedruckt war, nicht mehr gekippt werden.)

## „Fehlende Top 5“

Leider mußte ich feststellen, daß seit einigen Ausgaben in der „Hitline“ die Top 5 der Konsolen fehlen. Hat das einen besonderen Grund, oder vergeßt Ihr die mit Absicht?

Mega-Master

(Anm. d. Red.: Hier die freudige Botschaft für unsere Konsolenfreunde: Da in der letzten Zeit immer eines der 'kleinen' Systeme bei der Hitparade dran glauben mußte, werden wir ab dieser Ausgabe separat Konsolen-Charts führen.)





# Gut geschnürte Package Tour



SOFTWARE  
EDITION  
VOL. 1

System: Amiga, empf. VK-Preis: DM 85, Hersteller: Software 2000, 232 Plön, Muster von: Hersteller.

Vor gut 1 1/2, bzw. 2 Jahren überraschte SOFTWARE 2000 die Adventure-Fans mit zwei originellen Krimis. Ausgefallene Rahmenhandlung, gute Grafik und logischer Spiel-aufbau erfreuten unsere Tester, die hohen Preise dagegen weniger. Nun haben die Plöner ein Einsehen (wer sagt denn, daß wir Nordlichter unterkühlt seien?!) und HOLIDAY MAKER zusammen mit der STADT DER LÖWEN zum Freundschaftspreis neu aufgelegt. SOFTWARE EDITION VOL. 1 nennt sich die AMIGA-Compilation. Bis auf die (für die neue Packung zu langen) Eßstäbchen liegen dem Singapur-Adventure sogar die Original-Goodies bei: Reichlich Informationen über die fernöstliche Metropole.

Zur Erinnerung: In Holiday Maker wollen vier Freunde, von denen Ihr einen steuert, Urlaub in den USA machen. Als jedoch ein Tourist und Inselbewohner nach dem anderen unter mysteriösen Umständen stirbt, wandelt sich der Erholungstrip bald zum Alptraum. Was verbirgt sich in der geheimnisvollen Fabrik? Hat man schon viele Fehler begangen? Dann kommt der Krimi nämlich zum vorzeitigen Ende. Ein „Prognose-Barometer“ gibt Euren augenblicklichen Stand an.

Exotisch-schwüler geht's in der Löwenstadt zu. Singapore by night ist ein Erlebnis, das Ihr dank Sex, Crime und Geheimbund-Intrigen nicht so schnell vergessen werdet. Ihr müßt einer Reporterin helfen, die einem Gestrüpp von Mord, Polit-Erpressung und Grausamkeit gegenübersteht.

## »Schweißtreibende Exotik zum Freundschaftspreis – Adventure-Fans, zugreifen!«

Trotz denkbar knapper Anleitungen spielt man sich schnell ein. Handlungen werden durch Anklicken von Menüpunkten ausgewählt, ihre Ergebnisse in ausführlichen Texten kommentiert. Beide Spiele lassen sich auf der Festplatte installieren.

Ähnlichkeiten zwischen den Abenteuern sind nicht rein zufällig: Chris Földing-Hornschuh war an beiden maßgeblich beteiligt. Wer die Spiele 1989 verpaßt hat, sollte jetzt zugreifen!

Eva Hoogh

Grafik	8
Steuerung	10
Handlung	8
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

## SEGA MEGA DRIVE™

(für die jap. Konsole)	Curse	94,90	Magical Hat	139,90	Super Masters Golf	109,90
Megadrive RGB + PAL, Kabel, Joypad, Netzteil (ohne ZTT)*	Cyber Ball	119,90	Mickey Mouse	119,90	Super Monaco GP	109,90
299,00	Dick Tracy	129,90	Moon Walker	119,90	Super Thunder Blade	119,90
	Dynamite Duke	119,90	Mystic Defender	119,90	Super Wonderboy 3	139,90
	Elemental Master	139,90	New Zealand Story	94,90	Sword Of Vermillion	139,90
	E Swat	119,90	Osomatsukun	79,90	Tatsujin	94,90
Extra Joypad	Fat Man	119,90	Phant. Star 2	139,90	Thunderforce 2	119,90
49,90	Final Blow	119,90	Phant. Star 3 (jap.)	129,90	Thunderforce 3	119,90
Arcade Power Stick	Fire Shark	119,90	Phelios	109,90	Tiger Hell	129,90
149,90	Forgotten Worlds	119,90	Populous	129,90	Truxton	119,90
Japan/USA Adapter	Gain Ground	119,90	Rainbow Islands	129,90	Twin Hawk	119,90
49,90	Ghost Busters	119,90	Rambo 3	94,90	Whip Rush	94,90
	Ghouls'n Ghosts	129,90	Rastan Saga 2	119,90	World Cup Italia 90	94,90
	Golden Axe	119,90	Revenge Of Shinobi	119,90	X D.R.	119,90
	Granada	119,90	Ringside Angel	139,90	Zany Golf	129,90
	Hard Drivin'	139,90	Same Same Same	129,90	Zoom	94,90
	Hellfire	119,90	Shadow Dancer	139,90		
	Herzog 2	119,90	Soko Ban	94,90		
	Hurricane	94,90	Sorcerian (jap.)	129,90		
	Insect X	94,90	Space Harrier 2	119,90		
	Ishido	129,90	Space Invaders '90	119,90		
	Juction	119,90	Strider (8 MB)	139,90		
	Klax	119,90	Super Hang On	119,90		
	Last Battle	119,90	Sup. L. Baseball	119,90		

(d = deutsche Anleitung)  
(die anderen haben meist japanische Anleitungen)  
\* Der Betrieb von Hochfrequenzgeräten ohne ZTT ist ordnungswidrig und kann mit einer Geldbuße geahndet werden.

## Nintendo GAME BOY™

Game Boy, Tetris, Ohrhörer, Dialogkabel, Batterie	d 158,00	Duck Tales	69,90	Puzzle Road	69,90
Aktivboxen pro Paar	59,90	Final Fantasy Legend	d 84,90	Quarth	69,90
Nintendo Light Boy	79,90	Fist O' T North Star	69,90	Qix	d 49,90
Nintendo Akkupack	79,90	Flipull	69,90	Rolan's Curse	69,90
		Formel 1 Race	69,90	Shanghai	69,90
		Gargoyles Quest	d 52,90	Side Pocket Billard	69,90
		Golf	d 49,90	Skate Or Die	74,90
		Harmony	69,90	Soko Ban (Boxxle)	69,90
		Hyper Lode Runner	69,90	Solar Striker	d 49,90
		Ishido	69,90	Space Invaders	49,90
		King of the Zoo	d 52,90	Spider Man	d 49,90
		Kung Fu Master	69,90	Super Mario Land	d 49,90
		Kwirk	d 49,90	T. Mutant N. Turtles	69,90
		Lock'n Chase	69,90	Toskun Maru	69,90
		Match Mania	69,90	Tennis	d 49,90
		Moto Cross Maniacs	69,90	Ultraman	69,90
		Nemesis	69,90	Wheel of Fortune	79,90
		NFL Football	69,90	Wizard & Warriors	d 49,90
		Ninja Adventure	69,90	Wrestling	69,90
		Pinball Gators Rev.	d 49,90		
		Pipe Dream	69,90		
		Power Racer	69,90		
		Puzznic	69,90		

(d = deutsche Anleitung)  
(die anderen Module haben engl. oder jap. Anleitungen)

## SIERRA® MEGAPACKS

Spiele mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134,90	119,90
Colonel's Bequest, The	129,90	134,90	129,90
Conquests Of Camelot	119,90	134,90	119,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Qu.5 VGA-Vers. extra	-	119,90	-
King's Qu.4 u.5 Grafik ang.	-	219,90	-
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	119,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 u. 3	149,90	149,90	-
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Quest For Glory 2	-	119,90	-
Rise of the Dragon	-	119,90	-
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90
Space Quest 1, 2 und 3	249,90	254,90	249,90

## Public Domain Classics - Amiga

SPIELE	10,-	PARANOIDS	10,-
AHOI 1	10,-	PETER'S QUEST	10,-
ATLANTIS	10,-	POPULOUS 2	10,-
BILLARD	10,-	QUIZMASTER	10,-
BROKER	10,-	ROLL ON	10,-
CHESS 2.0	10,-	SENSO PRO	10,-
DEATH, The	10,-	STAR TREK QUIZ	10,-
DGDB	10,-	STEINSLAG	10,-
DRAGONS CAVE	10,-	STONEAGE	10,-
DUNGEON KRAMPFER	10,-	SUPERPAC	10,-
FIREPOWER EDITOR	10,-	TENNIS (1MB)	10,-
FLASCHBIER	10,-	TILES	10,-
GLÜCKSRAD, Das	10,-	TOWERS	10,-
GOLDHUNTER	10,-	TRICKY	10,-
JUMP AND RUN	10,-	TRUCKING	10,-
MAD FACTORY	10,-	TURN, The	10,-
MARBLE SLIDE	10,-	WIZZY'S QUEST	10,-
MOON BASE	10,-	ZERG	10,-
PAMEHTA	10,-		
ANWENDER-SOFTWARE	10,-	FILE MASTER	10,-
AMIGA-GAGS	10,-	GIRO-MAN KONTENVER	10,-
ANALYTICALC	10,-	GRAFIK-DISK	10,-
ANTIVIRUS SPEZ.	10,-	JAZZBENCH (1 MB)	10,-
BUCHHALTUNG	10,-	KOPIERPROGRAMME	10,-
BUNDESLIGA	10,-	LABEL V2.0	10,-
CLICKDOS 2	10,-	M.S.-TEXT	10,-
DFU-DISK	10,-	PROFI-DISK	10,-
DISKEY 2.0	10,-	R.O.M.	10,-
FAHRSCHEULE	10,-	SEQUENCER	10,-
FESTPL. DISK	10,-	TIPP-KURSE	10,-

PAKETE UND PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKS  
KAISER 2 und RISK zusammen 25,-  
STAR TREK (1 MB) 20,-  
STAR TREK 2 15,-

SPIELEDEMOS JE 5,- DM/ ALLE DEMOS zus. 99,90 DM	ASM-DEMO AMIGA'90	JET
BATTLECHESS	BUDDOKAN	JUMPING JACKSON
CAPTIVE	CAR VUP	KLAX
CARLEMASTER	CLOUD KINGDOMS	LEGEND OF FAERGHAIL
DAY OF THE PHARAO	DYTER 07	LEGEND OF FAERGHAIL
E-MOTION	ELVIRA	LEGEND OF FAERGHAIL
EMUL. HUGHES INT. S.	ESC. - ROB. MONST.	LEGEND OF FAERGHAIL
F-2C - RETALIATOR	FIENDISH FREDDY	LEGEND OF FAERGHAIL
GOLDEN GOBLINS	HOARD OF THE SHADOW	LEGEND OF FAERGHAIL
IVANHOE	JEANNE D'ARC/BOZUMA	LEGEND OF FAERGHAIL

## ZUBEHÖR

Memostar Speichererw. 512KB AM 229,00  
für A 500, abschaltb., mit Uhr, Megabit-Chips  
No-Name Speicher 512 KB, Uhr AM 129,00

Disk-Drives Amiga - extern, abschaltbar  
3,5 Zoll 249,00 5,25 Zoll 299,00

Druckerkabel Centronics 1,8m 29,90  
Drucker-Umschaltbox 2-fach 89,90  
Parallell-Kabel 25-pol subD 1,8m 29,90  
Monitorverlängerung 9-polig subD 2m 9,90  
Maus-Komplettpaket GMF-6 PC 79,90  
Maus-Komplettpaket GMF-302 PC 149,00  
Maus/Joystickverlängerung digital 2m 9,90  
Mausmatte 9,90

Scanner-Kpl.paket GENISCAN 4500PC 349,00  
VGA-Karte OPTIMA - mit 512 KB RAM PC 299,00

Disketten Double Density: (die Preiswerten)  
3,5" 10 St. 13,90 5,25" 10 St. 5,90  
Leerdisketten High Density: (super sicher!)  
3,5" 10 St. 34,90 5,25" 10 St. 19,90

Soundkarten für PC mit deutscher Anl.  
Ad Lib Karte Solo 11-stimmig PC 249,00  
Ad Lib Karte mit Composer Software PC 329,00  
Ad Lib Composer Softw. engl. PC 179,00  
Sound Blaster Karte 24-stimmig PC 349,00  
Sound Blaster CMS-Chipset PC 49,90  
Sound Blaster MIDI-Interface PC 119,00  
Aktivboxen f. Soundkarten Paar 59,90

## ANWENDER- und LERNSOFTWARE

IBM-PC	dt.	199,90
Ability Plus	dt.	349,00
Formular Manager Plus	dt.	199,00
Context Pro	dt.	399,00
De Luxe Paint 2 enh.	dt.	99,90
Korrekt	dt.	99,90
Menü Plus Festpl. Verw.	dt.	1269,00
MS Word 5.0	dt.	1499,00
MS Word für Windows	dt.	469,00
MS Windows 3.0	dt.	299,00
MS Quickbasic	dt.	298,00
Newsfakt Professional	dt.	179,90
PC-Globe (Datenbank)	dt.	498,00
Timeworks Desktop Publ.	dt.	129,00
Top-Tec Dia-Verwaltung	dt.	199,00
3 D Draw	dt.	

Amiga	dt.	69,00
CLI-Mate	dt.	49,90
De Luxe Paint 1	dt.	249,00
De Luxe Paint 3	dt.	199,00
De Luxe Paint 2	dt.	299,00
De Luxe Video 3	dt.	139,00
DevPak Assembler 2.0	dt.	349,90
Digi View Gold 4.0	dt.	179,00
Digi Paint 3	dt.	69,90
Diskmon	dt.	69,90
DOS-Manager	dt.	49,90
Lotto	dt.	99,90
Oktalyzer	dt.	198,90
Pagesetter 2	dt.	69,90
PC-Handler	dt.	247,90
Professional Draw	dt.	497,90
TFMX Workstation	dt.	129,90
Turbo Print 2	dt.	87,90
Turbo Print Prof.	dt.	179,90
X-Copy 2 + Hardware	dt.	69,90
X-Copy Prof. + Hdw.	dt.	99,90
Lernsoftware von M & T	dt.	je 44,90

Deutsch/Englisch/Erkunde 1, 2/Mathe 1, 2, 3/Physik



# ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L); UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

20.000 Meilen unt. dem Meer ... L - -	Def Con 5 ... - - A	Keef The Thief ... - - A	PHM Pegasus ... - - A	Space Quest 3 ... L P A
688 Attack Submarine ... - - A	Digi Paint 3 ... - - A	King Arthur ... L - -	Pirates! ... L - A	Space Rogue ... - - A
A10 Tank Killer ... - - A	Digi View Gold Version 4.0 ... - - A	Kingdoms Of England ... - - A	Platoon ... - P -	Stadt der Löwen ... L - -
Ace 2 ... - - A	Dos - 2 - Dos ... - - A	King's Quest 1 ... L P A	Police Quest 1 ... L - A	Star Command ... L - A
Ad Lib Soundkarte ... - - A	Dragon's Breath ... L - -	King's Quest 2 ... L P A	Police Quest 2 ... L - A	Starflight 1 ... L - A
Adventure Of Link (Zelda 2) ... - P -	Dragon's Lair (Anleitung PC) ... L - A	King's Quest 3 ... L - A	Pool Of Radiance ... L P A	Starflight 2 ... L - A
Alternate Reality - City ... - P A	Dragon Wars ... L P A	King's Quest 4 ... L P A	Pool Of Rad. Adv. Journal ... - - A	Starglider 1 ... - - A
Alternate Reality - Dungeon ... L - -	Drakken ... L - -	King's Quest 5 ... L P A	Populous ... L - A	Starglider 2 ... - - A
Bad Blood ... - - A	Dungeon Master ... L P A	Knights Of Legend ... L - A	Powermonger ... - - A	Star Trek 5 ... - - A
Balance Of Power 1990 ed. ... - - A	Elite (Lösung für AM/ST) ... L - -	Kult ... (LP) -	Ports Of Call ... (LP) -	Steel Thunder ... - - A
Bard's Tale 1 The ... L P A	Emperor Of The Mines ... L - -	Last Ninja ... - - A	President Is Missing ... - - A	Stellar Crusade ... - - A
Bard's Tale 2 The ... L P -	Europe Ablaze ... - - A	Last Ninja 2 ... L - -	Project Firestart ... L - A	Storm Across Europe ... - - A
Bard's Tale 3 The ... L P A	F-14 Tomcat ... - - A	Legacy Of The Ancients ... L P -	Project Stealth Fighter C 64 ... - - A	Sub Battle Simulator ... - - A
Battle Of Antietam ... - - A	F-15 Strike Eagle 2 ... - - A	Legend Of Faerghall ... L P -	Quest For Glory 2 ... - - A	Sword Of Aragon ... (LP) A
Battlehawks 1942 ... - - A	Faery Tale Adventure The ... (LP) -	Leisure Suit Larry 1 ... L P A	Questron 2 ... L P -	Tangled Tales ... - - A
Battletech ... (LP) A	Fatal Heritage ... L - -	Leisure Suit Larry 2 ... L P A	Railroad Tycoon ... L - -	Tetris ... - - A
Battles Of Napoleon ... - - A	Final Fantasy Legend ... - - A	Leisure Suit Larry 3 ... L P A	Reach For The Stars ... - - A	Times Of Lore ... - - A
Bismarck ... - - A	Fire Brigade ... - - A	Lucky Luke ... (LP) -	Red Baron ... - - A	Transworld ... L - -
Black Cauldron ... L - -	Fish ... L - -	Manhunter New York ... L - A	Red Lightning ... L - A	Ultima 1 ... - - A
Bloodwych ... L P -	Flugsimulator 3 ... - - A	Manhunter San Francisco ... (LP) A	Red Storm Rising ... - - A	Ultima 2 ... - - A
Bubble Ghost ... - P -	Flugsimulator 4 (49,90 DM) ... - - A	Maniac Mansion ... L P -	Renegade Legion Interceptor ... - - A	Ultima 3 ... L P A
Buck Rogers ... L P A	Fountain Of Dreams ... - - A	Mars Saga ... L P A	Rings Of Medusa ... (LP) -	Ultima 4 ... L P A
Cadaver ... L P -	Future Wars ... (LP) -	Mewlow ... L - -	Roadwar 2000 ... - - A	Ultima 5 ... L P A
Carrier Command ... L - -	Galdregon's Domain ... L P A	Might & Magic 1 ... - - A	Robox ... L P -	Ultima 6 ... L P A
Champions Of Kryn ... L P -	Gato ... - - A	Might & Magic 2 ... - - A	Rommel ... - - A	Uninvited ... L - -
CHAOS Strikes Back ... L P A	Germany 1985 ... - - A	Millennium 2.2 ... L - -	Russia ... - - A	Up Periscope ... - - A
Chrono Quest ... L - -	Gettysburg ... L P A	Miracle Warriors ... - - A	Secret Of Monkey Island ... (LP) A	War In The South Pacific ... - - A
Chrono Quest 2 ... L - -	Gold Rush ... L P A	Mortville Manor ... L - -	Secret Of The Silver Blades ... L P A	War Of The Lance ... - - A
Code Name: Iceman ... (LP) A	Guild Of Thieves ... L - -	Navcom 6 ... - - A	Sentinel (Firebird) ... - - A	Warship ... - - A
Colonel's Bequest The ... L P A	Gunship ... - - A	Navy Seal ... - - A	Sentinel Worlds 1 ... L - A	Wasteland ... L P A
Conquest Of Camelot The ... (LP) A	Hellowoon ... L - -	Neuromancer ... L P -	Sentinel Worlds 1 Paragraphs ... - - A	Wasteland Paragraphs ... - - A
Curse Of The Azure Bonds ... L P -	Hero's Quest ... (LP) A	Ooze ... L P -	Sex Vixens From Space ... L - -	Wing Com. (Incl. Secret Missions) ... - - A
Dam Busters ... - - A	Hillsfar ... L - A	Operation Marketgarden ... - - A	Shadow Of The Beast ... (LP) -	Zack Mc. Kracken ... L P A
Day Of The Viper ... L P -	Holiday Maker ... L - -	Panzer Battles ... - - A	Shadowgate ... L - -	Zork 1 ... L - -
Deathlord ... - P A	Imperium Galactum ... - - A	Panzer Strike ... - - A	Shogun ... L P -	
Dec. B. North Am. Civ. War 2 ... - - A	Indiana Jones 3 (Adventure) ... L P -	Pawn The ... L - -	Sorcerian ... - - A	
Defender Of The Crown ... - - A	It Came From The Desert ... (LP) -	Personal Nightmare ... L P -	Sound Blaster Soundkarte ... - - A	
Deja Vu (Amiga/ST) ... L - -	Jet ... - - A	Phantasia 3 ... L - -	Space Ace ... L - -	
Deja Vu 2 ... L - -	Jones In The Fast Lane ... - - A	Phantasy Star ... L - A	Space Quest 1 ... L P A	
Demon's Winter ... - - A	Kampfgruppe ... - - A	Phantasy Star 2 ... - - A	Space Quest 2 ... L P A	

„L“ und „P“ in Klammern bedeutet: Pläne der Lösung enthalten.  
Fett gedruckte Titel sind neu.

## DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST	
4. Powermonger	74,90			74,90	AM 74,90
5. Silent Service 2			89,90		AM/ST 89,90 (incl. L u. P)
6. Buck Rogers (SSI)	89,90	64,90	89,90		ST 74,90
7. Pool of Radiance	69,90	89,90	89,90		
8. Cadaver	74,90			74,90	
9. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90	
10. Champions of Kryn	74,90	74,90	74,90		

IBM-PC 84,90

AM 89,90  
IBM-PC EGA 69,90  
VGA 89,90

3 CHAOS STRIKES BACK

2 SIM EARTH  
jetzt auch mit deutschen Bildschirmausgaben

1 SECRET OF MONKEY ISLAND kpl. deutsch

Frank Heidak

AMERICAN EXPRESS  
Cards

DISC CLUB INTERNATIONAL

VISA

EUROCARD

### Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	Amiga	C64	IBM-PC
Archon Collection	E	ARC		19,90	
Arctic Fox		SIM			39,90
Bad Blood	D	ROL			49,90
Bard's Tale 1 The	D	ROL		24,90	
Bard's Tale 1 + DUNG.WIZARD	D	ROL	49,90	49,90	49,90
Bard's Tale 2 The	D	ROL		44,90	
Bloodwych	E	ROL		24,90	39,90
Caverna Ugh-Lympics	E	SPO		29,90	
Deja Vu	E	ADV		29,90	
Dungeon Wizard	E	ROL		29,90	
Emerald Mine 1	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 2	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 3 Professional	D	ARC	29,90		
E. Hughes Int. Soccer	D	SPO	49,90		
Eye Of Horus	D	ARC		29,90	
Faery Tale Adventure The	E	ROL		39,90	
Final Whistle 1 Kick off 2	D	SPO	39,90		
Flight Path 737	D	SIM	19,90		
Flugsimulator 2 kpl. dt.	D	SIM		49,90	
Football Manager	E	SPO	19,90	14,90	
Football Manager 2	D	SPO		29,90	29,90
Garrison	D	ARC	29,90		
Hollywood Poker	D	STR		19,90	
In 80 Tagen um die Welt	D	STR		9,90	
Infiltrator 2	D	ADV		29,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Jet	E	SIM	59,90	49,90	
Jump Jet	E	SIM		14,90	
Kreuz As	D	STR	39,90		
Lords of Conquest	D	STR			39,90
L.A. Crackdown	D	ADV		24,90	
Mercenary Kompendium	E	SIM	39,90		
Ms. Pacman	ARC	ARC			24,90
Omega	E	SIM	59,90		
Pacman	ARC	ARC		14,90	
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	39,90
Roadrunner	D	ARC		19,90	
Rolling Thunder	D	ARC		19,90	
Seconds Out	E	SPO	19,90		
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC		19,90	
Slaygon	E	ROL	29,90		
Starways	D	ARC	19,90		
Super Cycle	D	SPO		19,90	
Teenage Queen	D	STR	29,90		
Three Stages The	D	ADV		29,90	
Thunderchopper	E	SIM		49,90	49,90
Track & Field + Joypad	E	SPO		39,90	
Ultima 3	D	ROL	59,90	39,90	
UMS Set incl. 2 Sceneries	D	SIM	59,90		
Up Periscope	D	SIM		49,90	49,90
Whirligig	D	ARC	14,90		
World Class Leaderboard	E	SPO		34,90	

### MAN SPRICHT DEUTSH!

Programmname	Typ	Amiga	C64	IBM-PC	ST	Programmname	Typ	Amiga	C64	IBM-PC	ST
688 Attack Submarine	SIM	74,90		84,90		Loom (Lucasfilm)	ADV	74,90		74,90	74,90
A 10 Tank Killer	SIM	89,90		94,90		Lords of Doom	ADV	74,90		74,90	74,90
Alpha waves	SIM	74,90		74,90	74,90	Maniac Mansion	SIM	84,90	44,90	94,90	84,90
Back to the future 2	ARC	74,90	44,90	74,90	74,90	MIG 29 Fulcrum	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90
Bard's Tale 3 The	ROL		89,90	79,90		Might & Magic 1	ROL	89,90	64,90	94,90	
Battlehawks 1942	SIM	69,90		69,90	69,90	Might & Magic 2	ROL	89,90	64,90	89,90	
Betrayal	STR	84,90	44,90	59,90		M.D.S.	SPO	74,90		84,90	
Bundesliga Manager	ADV	74,90	44,90	84,90	74,90	Oil Imperium	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90
Castle Master	COM	84,90	64,90	84,90	84,90	On The Road	SIM	74,90		74,90	74,90
Chase HQ 2	SPO	74,90		74,90	74,90	Operation Stealth	ADV	74,90		74,90	74,90
Chess Simulator	STR	74,90		74,90	74,90	Panzer Kick Boxing	SPO	84,90		84,90	84,90
Chips Challenge	ARC	74,90	44,90	74,90		Pirates 1	SIM	74,90	89,90	89,90	89,90
Curse Of The Azure Bonds 1MB	ROL	74,90	67,90	77,90		Plotting	STR	74,90	54,90	74,90	74,90
Deutsches Afrika Korps	SIM		69,90			Populous	STR	74,90		74,90	74,90
Dragon Flight	ROL	84,90	49,90	89,90	84,90	Populous Prom. Lands	STR	29,90		39,90	29,90
Dragon Wars	ROL	74,90				Ports Of Call	SIM	89,90		89,90	
Dragon's Lair 2-Time warp	ARC	94,90		74,90		Powerpack	COM	74,90	49,90	84,90	74,90
Duck Tales	ROL	74,90				Puzznic	STR	74,90		74,90	74,90
Dungeon Master AM 1MB	ROL		69,90			Railroad Tycoon	SIM			84,90	
Dunkle Dimension Die	ROL		19,90			Red Storm Rising	SIM	74,90	69,90	94,90	74,90
D.A.K. Szenarios	SIM	74,90		74,90	74,90	Renegade Legion Intercep.	SIM	74,90	44,90	94,90	74,90
Elite	ADV	84,90		94,90	94,90	Rings Of Medusa	STR	74,90		74,90	74,90
Elvira Mistress Of The Dark	COM	74,90		74,90	74,90	Savage Empire The	ROL			94,90	
Epyx Sporting Gold	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90	Schwert und Magie 1 und 2	ROL	39,90		39,90	
F 16 Combat Pilot	SIM	64,90		64,90	64,90	Schwert und Magie 3 und 4	ROL	39,90		39,90	
F 16 Falcon Missiondisk 2	SIM	84,90		94,90	94,90	Secr. Of Silv. Blades	ROL	79,90		89,90	
F 19 Stealth Fighter	SIM	84,90		94,90	94,90	Shanghai 2	STR		89,90	84,90	
F 29 Retaliator	SIM	74,90		74,90	74,90	Sim City Amiga 512 KB	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90
Flight Of The Intruder	SIM			94,90		Sim City Archlec. Disk 10.2	SIM	44,90		84,90	
Flugsimulator 4	SIM	74,90	59,90	84,90	84,90	Sim City Terr. Editor	SIM	84,90	54,90	74,90	74,90
Fuif Blast	COM	94,90		94,90		Speedball 2	SPO	74,90		74,90	74,90
Genghis Khan	ARC	74,90	44,90			Starflight 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90
Golden Axe	STR	49,90		84,90	84,90	Starflight 2	ROL		54,90	74,90	74,90
Grand Over	SPO	74,90	79,90	94,90	84,90	Sterne wie Staub	SIM	54,90		74,90	74,90
Great Courts 2	SIM	84,90		84,90		Teen. Mutant Hero Turtles	ARC	74,90	54,90	74,90	74,90
Gunship	STR	99,90		119,90		Test Drive 3	SIM	84,90		84,90	84,90
Hard Nova	COM	84,90		84,90	84,90	Their Finest Hour	SIM	74,90	49,90	89,90	84,90
Harpoon	SIM	74,90		84,90	74,90	Transworld	SIM	59,90	39,90	89,90	89,90
High Energy	SIM	67,90		67,90	67,90	Ultima 1	ROL	89,90	89,90	89,90	89,90
Imperium	SPO	74,90		74,90		Ultima 4	ROL	89,90	89,90	89,90	89,90
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	SPO	74,90		74,90		Ultima 6	ROL	89,90	89,90	89,90	89,90
Indianapolis 500	SPO	74,90		74,90		Ultima Trilogie (Teil 1-3)	SIM	84,90	74,90	79,90	79,90
International Soccer Chall.	SPO	64,90	44,90	64,90		Unendl. Geschichte 2 Die	ADV	74,90	44,90	94,90	
Invest	SIM	74,90		84,90		War Lord	SIM		49,90	19,90	
Ishido	STR	84,90		84,90		War Lord Szenario	SIM				
It C.F. Desert (1 MB)	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90	Wild West World m. Spielbr.	SIM	89,90		94,90	
Kick Off 2	SPO	54,90		54,90	54,90	Wing Commander	SIM			49,90	
Kick Off Pl. Manager	SPO	49,90		74,90	49,90	Wing Command. Secr. Mls.	SIM	84,90		74,90	
Klax	STR	49,90		74,90	74,90	Zack Mc. Kracken	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90
Knights of the Sky	SIM			59,90							
Krieg um die Krone	SIM			59,90							
Krieg um die Krone 2	SIM			59,90							
Legend of Faerghall	ROL	74,90		74,90	74,90						
Lemmings	STR	69,90									

### Händleranfragen erwünscht!

#### Die Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zusätzlich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenfrei ab:	45,00 DM	99,00 DM

Hiermit bestelle ich für

- ☐ Komplettlösung  
☐ Plan/Pläne  
☐ deutsche Anleitung  
☐ Zubehör
- ☐ Software-Test  
☐ Programm/Modul  
☐ aktuelle Preisliste (kostenlos)



# ABENDS KOMMT DER KLASSE FEIND



## EYE OF THE BEHOLDER

**System:** PC (640 KByte, Farbgrafikkarten, Ad Lib, Soundblaster), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** SSI, Kalifornien, USA, **Muster von:** Rainbow Arts/Softgold, 4044 Kaarst 2.

Stille Wasser sind tief, aber umgekehrt? Verhielte es sich so, müßte es der Küstenstadt Waterdeep eigentlich gutge-



'Nen Elf gefällig?

hen. Doch die Spieleväter von SSI wollten es anders. Unter dem einstigen Handelsposten, nach etlichen Querelen zur Großstadt erblüht, lauert das Übel. Ungreifbar weht der Odem des Bösen in Waterdeep, Furcht macht sich breit. Schließlich handeln die Stadträte. Ein gemischter Trupp aus vier Leuten wird beauftragt, im verzweigten Kanalsystem unter der Stadt nach dem Rechten zu sehen.

Viel mehr erfahren die Kanalarbeiter in spe auch nicht, bevor sie kurzerhand ins modrige Abwassersystem eingeschleust werden. Im filmartigen Vorspann sieht man noch, wie unsichtbare, namenlose Diener des Bösen den Ausgang verschütten. Dann ist man auf sich alleine

gestellt. Wasser tropft in die Stille. War da nicht eine Bewegung? Immer mit der Ruhe und erst einmal rasten. Schließlich müssen unsere Zauberer ihre Heil- und Kampfsprüche parat haben, wenn es hart auf hart geht.

Vorbei mit den wöchentlichen Telefonaten (ASM: heiseres Röcheln ... „Wann???“ - Softgold: „Nichts Genaues weiß man nicht, sorry!“ - ASM: Schuß im Hintergrund, leises Schluchzen.), EYE OF THE BEHOLDER ist da! Trotz aller Verzögerungen hat es der unerklärte *Dungeon Master*-Rivale schneller als das Vorbild auf den PC geschafft. Prompt sorgte er für schlaflose Nächte und mitleidige Bemerkungen - „Kommst wohl frisch aus dem Dungeon“ oder „Hier sind ein paar extra Rationen“, waren noch am harmlosesten...

Selbstlos und edelmütig (he, he!) schlug man sich die Nächte um die Ohren, Warnungen in den Wind und unterzog das Auge einem gnadenlosen Dauertest. Rätsel, Räume und Recken defilierten vor einer kritischen Redaktion. Gegenstände wurden geprüft, Sounds ge„sampled“. Schließlich rüttelt nicht Jeder ungestraft am Podest eines *Kerkermeisters*...

Obwohl Rassen, Klassen, Magie und „Camp“-Funktionen aus der AD&D-Reihe übernommen sind, präsentiert sich das erste Rollenspiel der neuen LEGEND-Serie in komplett neuem Gewand. Ein großes Bildfenster zeigt die nähere Umgebung in schönster 3-D-Sicht. Darunter gibt ein Kompaß die Marschrichtung an, ein Pfeilblock ist zum Drehen und Fortbewegen der Party anzuklicken. Mann und Maus heißt denn auch das unzertrennliche Duo, das sich durch mindestens zwölf Level kämpft. In jedem Stock-

werk gibt es einen besonderen Gegenstand zu finden und immer mehr Extratouren zu unternehmen. Lifts und Teleporter entführen in neue Abschnitte, Inschriften weisen den Weg und so mancher Knopfdruck läßt Euch die Gänge ganz anders wahrnehmen. Davon mag ein müder Landschaftsplaner träumen!



**»Schummrige Gänge, hohle Klänge - nie war Rollenspielen schöner!«**

Mit linkem Mausklick nimmt man Gegenstände, legt sie (im Inventar oder auf dem Boden) ab oder wirft sie. Auch die Umgebung wird mit links erforscht und manipuliert. So lassen sich Inschriften lesen und manche Tore aufhebeln. Mit dem rechten Mausohr benutzt man Gegenstände - Waffen während eines Kampfes, Dietriche zum Schloßknacken (wenn ein Dieb mit von der Partie ist) oder eine Schriftrolle zum Zaubern. Ein Tip: Experimentiert mit „Einrichtungsgegenständen“ und nehmt *alles* mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Fast jedes Item wird später gebraucht!! Die Betonung liegt durchaus auf „später“. Z.B. solltet Ihr den am Anfang der zweiten Etage gefundenen Schlüssel nicht

gleich an eines der drei Schlösser verschwenden (benutzte Schlüssel bleiben auf immer stecken!), sondern Euch der *lockpick*-Fähigkeiten des Langfingers erinnern. Widersetzt sich ein Schloß hartnäckig den Öffnungsversuchen, muß man knurrend den passenden Schlüssel hergeben.

Wen sollte man mit auf die Reise nehmen? Ein(e) Magier(in), Kleriker(in) und Kämpfer/Dieb gehören schon dazu, will man nicht plötzlich vor ausweglosen Problemen stehen. Daneben hat sich ein Paladin bewährt. Die Zauberer werden etwas kräftiger auf der Brust, wenn man ihnen einen kriegerischen Zweitberuf verleiht. Levelerhöhungen erfolgen automatisch bei entsprechender Erfahrung und werden angezeigt. Die Textmeldungen werden je nach Bedeutung übersichtlich in unterschiedlichen Farben ausgegeben.

Während man suchend oder kartierend herumsteht, läuft die Zeit unbarmherzig und Ihr verbraucht Eure Rationen. Geht aber sparsam mit Eurem Essensvorrat um: Anfangs findet sich reichlich Nachschub, doch in tieferen Etagen muß Ihr bald den Gürtel enger schnallen. Eine bessere Übersicht über Gesundheit als die stufenlose Leiste geben die auf Wunsch angezeigten numerischen Werte.

Selbstverständlich kann man seine vier Helden erschaffen und passende Porträts auswählen. Ihr betretet die Unterwelt Waterdeeps mit solider Ausrüstung. Das reich bebilderte Handbuch, Reference Card und eine (unvollständige) Karte der ersten drei Level erleichtern den Spielanfang. Allerdings ist nur ein Stand speicherbar. Wer experimentieren möchte, muß mit Disketten jon-





glieren. Wagemutige bleiben eisern bei ihrer Truppe und genießen Festplattenkomfort.

SSI war gnädig und hat uns die Handbuchabfrage zu Spielbeginn erspart. Sinnvoller ist, wie eingerichtet, die Abfrage beim Betreten manch'neuen Stockwerks.

Nach kurzem Eingewöhnen möchte man die einfache Handhabung nicht mehr missen. Die groß angekündigten AD&D-Rollenspielregeln der „zweiten Generation“ sucht man allerdings mit der Lupe. Der Spielablauf ist durch die Konzentration auf grafische Oberflächen eher vereinfacht. Anstelle von Gewichtsbegrenzungen gibt es jetzt eben nur noch Stauraum für vierzehn Items neben der Rüstung und benutzten Waffen. Auch sind keine genauen Informationen über die Gegenstände mehr einholbar. Sei's drum: Eye of

the Beholder mag *Dungeon Master* gegenüber abgespeckte Adventurekost bieten, macht aber hoffnungslos süchtig. Auf seine Findig- und Fingerfertigkeit angewiesen, wird der Dungeonspaß eher noch spannender.



*Wuusch!*, hört man gerade noch den Säbel sausen, schon schlagen die Zombies auf uns ein. Man muß seine Augen und Ohren überall

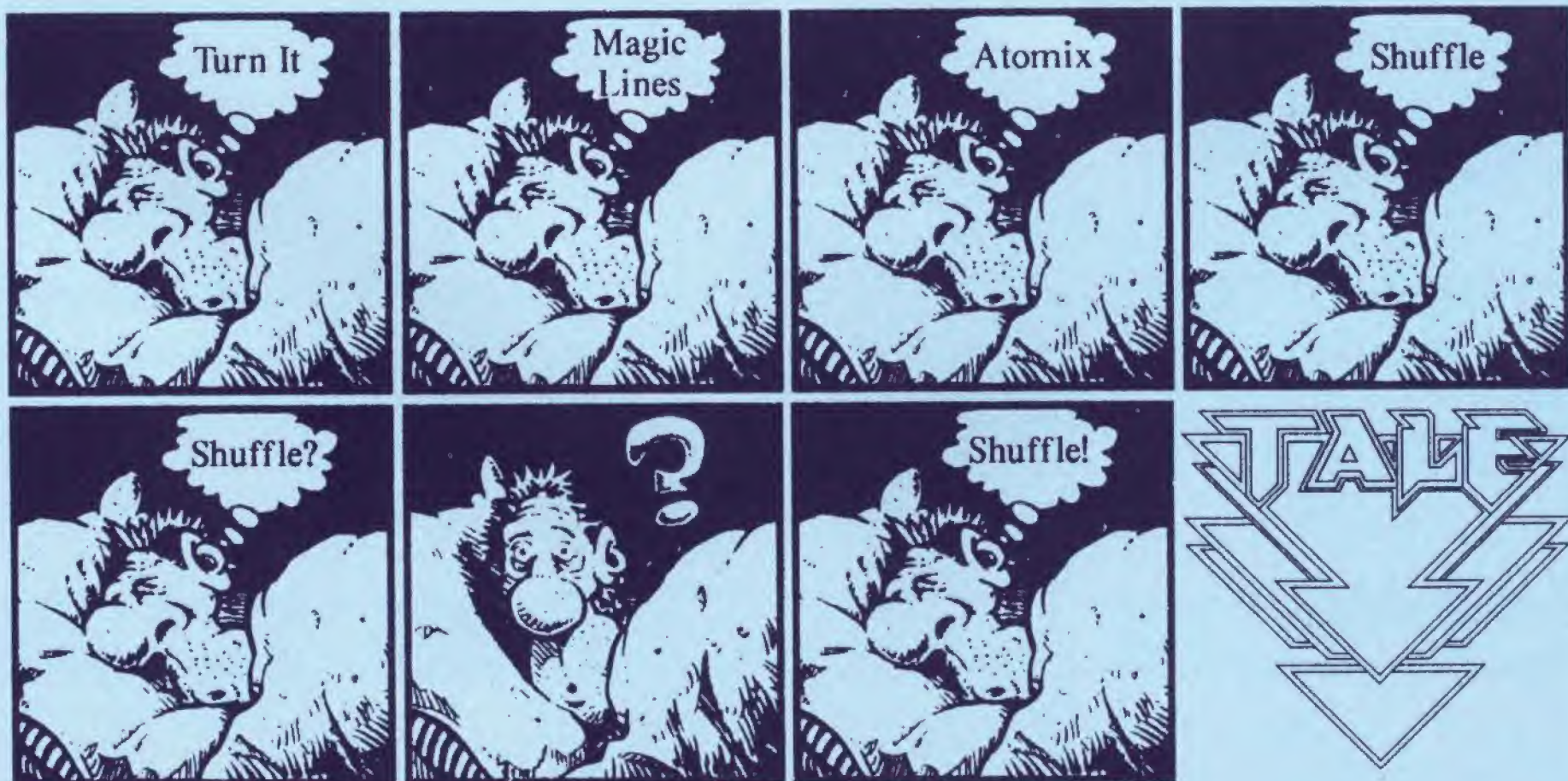
haben, um nicht pausenlos überrascht zu werden. Die Action-Betonung lockt auch Adventuremuffel vor den Bildschirm. Prompt bleiben sie dort kleben und der Eigener muß sich seinen Rechner wieder mühselig freikämpfen

(am sichersten erfolgt die Freigabe, wenn man mit einer *Lemmings*-Packung vor der Nase seiner Kollegen wedelt!)

Grafisch galoppiert das Glubschaue selbst seinem Vorbild davon: So ein schönes Rollenspiel hat es, vor allem auf dem PC, noch nicht gegeben! Musik und Geräusche sind herrlich, aber spärlich. Da tropft und knistert es unverhofft so schaurig, daß man sich vor Schreck umdreht. Sind die ersten Etagen noch Empfangshallen zum Eingewöhnen, geht es später richtig zur Sache. Nicht zuletzt der Beholder, wörtlich etwa: Betrachter, hier ein vieläugiges Monster, ist ein harter Brocken. Den Anblick sollte sich niemand entgehen lassen!

Eva Hoogh

Grafik	..... CGA/EGA/VGA
Steuerung	..... 5/8/10
Handlung	..... 10
Atmosphäre	..... 9
Preis/Leistung	..... 6/8/11
	..... 10



SHUFFLE ist das neue Spiel von TALE Software. Es wird Ihnen genau wie die anderen TALE-Spiele so manche schlaflose Nacht bereiten. SHUFFLE — ein Spiel für ausgeschlafene, clevere, spielfreudige, hellwache Strategen. Stellen Sie sich der Herausforderung, spielen Sie doch mal SHUFFLE, die neue Denkspiel-Dimension.

Vertrieb:  
RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH  
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2  
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (H) Thali AG

**RUSHWARE**  
Online with the trend

Hersteller:  
TALE-Software, Nordstraße 1  
5010 Bergheim, Telefon 0 22 71/6 38 88



# HITLINE

MAI

Hier ist sie – unsere neue Chartseite! Wir haben ein wenig reduziert. Geht schneller bei der Auswertung. Allerdings vertrauen wir immer noch der „Quotenregelung“ 2/3 Leserwünsche; 1/3 Verkaufszahlen laut Hersteller, Einzelhändler bzw. Distributor. Und hier sind sie, die beliebtesten Titel des Monats:

Aktuelle Platzierung	Letzte Platzierung	Titel	Systeme	Hersteller
1	7	Lemmings	Amiga	Psygnosis
2	1	PowerMonger	Amiga/ST	Electronic Arts
3	5	Mig-29 Fulcrum	Amiga/ST/PC	Domark
4	6	On the Road	Amiga/ST	Lifetimes
5	13	Panza Kick-Boxing	Amiga/ST/PC	Loriciel
6	4	Secret of Monkey Island	Amiga/PC	Lucasfilm/R.A.
7	2	Indianapolis 500	Amiga/PC	Electronic Arts
8	14	Elvira-Mistress of the Dark	Amiga/ST/PC	Accolade
9	-	Sim Earth	PC/Apple Mac	Ocean
10	20	Turrican II	Amiga/ST/C-64	Rainbow Arts
11	9	Loopz	Amiga/ST/64er/MSX/Spectrum/NES/PC	Audiogenic
12	12	Speedball II	Amiga/ST	Image Works
13	(wieder drin!)	Wing Commander	PC	Origin/Mindscape
14	3	Pang	Amiga/ST/PC/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
15	8	Battle Command	Amiga/ST/PC	Ocean
16	-	Genghis Khan	PC/Amiga	Infogrames
17	-	Space Quest IV	PC (VGA)	Sierra On-Line
18	-	Sim City/Populous	Amiga/ST/PC	Infogrames
19	-	Eye of the Beholder	PC	SSI
20	-	Chip's Challenge	Amiga/ST/Lynx/C-64	U.S. Gold/Epyx



## Top Five PC

- |                           |                |
|---------------------------|----------------|
| 1 Sim Earth               | Ocean          |
| 2 Mig-29-Fulcrum          | Domark         |
| 3 Eye of the Beholder     | SSI            |
| 4 Space Quest IV          | Sierra         |
| 5 Secret of Monkey Island | Lucasfilm/R.A. |

## Top Five C-64

- |                    |              |
|--------------------|--------------|
| 1 Plotting         | Ocean        |
| 2 Chip's Challenge | U.S. Gold    |
| 3 Turrican II      | Rainbow Arts |
| 4 Pang             | Ocean        |
| 5 Transworld       | Starbyte     |

Cathy Campos arbeitete als Werbemanagerin eines Zeitschriftenvertriebes an so renommierten Titeln wie Stern, Spiegel, Bild, Playboy und Lui, bevor sie vor drei Jahren die PR bei **Mirrosoft** übernahm. Einige Leute sagen, Cathy hätte für die beiden letztgenannten Magazine auch Modell gestanden. Das ist aber frei erfunden. Sie hat nur die Promotion gemacht. In jüngeren Jahren standen ihre Beine Modell für Damenstrumpfwerbung. Wenn also unsere weiblichen Leser Damenstrümpfe kaufen, könnten es Cathy's Beine sein, die auf der Verpackung abgebildet sind.

### MIRROSOFT's TOP FIVE

- 1 Tetris
- 2 It came from the desert
- 3 Mega Lo Mania (Juni '91)
- 4 Xenon 2
- 5 Rocket Ranger

### CATHY's TOP FIVE

- 1 Tetris
- 2 Super Mario Brothers
- 3 Ishido
- 4 It came from the desert
- 5 Rainbow Islands

## Top Five Amiga

- |                     |                 |
|---------------------|-----------------|
| 1 Lemmings          | Psygnosis       |
| 2 PowerMonger       | Electronic Arts |
| 3 Panza Kick-Boxing | Loriciel        |
| 4 On the Road       | Lifetimes       |
| 5 Mig-29-Fulcrum    | Domark          |

## Top Five ST

- |                     |                 |
|---------------------|-----------------|
| 1 Turrican II       | Rainbow Arts    |
| 2 PowerMonger       | Electronic Arts |
| 3 Panza Kick-Boxing | Loriciel        |
| 4 On the Road       | Lifetimes       |
| 5 Elvira            | Accolade        |



Seit '86 dabei: Der aktuelle Software-Hund China. Hier mit einer repräsentativen Leserauswahl.

(Foto: Landen andergrund)

## CREDITS

Wir danken allen Einsendern für die Mithilfe bei der Zusammenstellung der neuen „ASM-HITLINE“. Die Redaktion weist darauf hin, daß künftig alle Einsender automatisch an der Schnippelchen-Aktion teilnehmen.  
Des weiteren einen herzlichen Gruß an folgende deutsche Firmen:  
Bomico, Frankfurt/Kelsterbach  
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe  
Rushware, Kaerst  
United Software, Rietberg



**Ein Stückchen ASM  
abgreifen ...**

...  
**mit Eurem  
SECRET  
SERVICE**

**SECRET SERVICE**, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort et cetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum **SECRETSERVICE** wird ab sofort honoriert!\* Es liegt alles in Eurer Hand ...  
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

**ASM, SECRET SERVICE,  
POSTFACH 870,  
3440 ESCHWEGE**

\*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!



# Weltall-Mineralogen



**ENTER-  
PRISE**

**System:** Atari ST, empf.  
**VK-Preis:** ca. 70 DM, **Her-  
steller:** ARC, **Muster von:**  
Schuster Elektronik, 4620  
Castrop-Rauxel.

Höre ich da schon die Fans der gleichnamigen Fernsehserie frohlocken? Zu früh gefreut, denn ENTERPRISE von ARC hat nichts gemein mit dem sattem bekannten Raumschiff aus Film und Fernsehen. Trotzdem begibt man sich auch hier ins Weltall, nur diesmal nicht auf die Suche nach unbekannten Zivilisationen, sondern auf die Suche nach bestimmten Mineralien, die es auf der guten, alten Erde nicht gibt.

Das besondere Interesse an diesen Mineralien gilt den darin enthaltenen Elementen, die für den Fortbestand der Menschheit von immenser Wichtigkeit sind. So beschränkt sich das Game nicht auf das Finden und Fördern dieser Mineralien, sie müssen auch noch zu entsprechenden Fabriken gebracht werden, wo die Elemente aus ihnen extrahiert werden können. Mit diesen Elementen an Bord gehts dann zurück zur Weltraumstation, wo die kostbare Fracht schon sehnsüchtig erwartet wird.

Das ganze Abenteuer beginnt im Kartenraum, wo man sich für ein Zielsystem entscheidet. Der Navigationscomputer wird mit den nötigen Daten gefüttert und schon geht es, erst mit Impulsgeschwindigkeit, dann im Hyperspace, los in Richtung des gewählten Systems.

Dort angekommen, sucht man sich erneut mit Hilfe des Navigationscomputers einen Planeten des Systems

aus, den man zu untersuchen gedenkt. Sobald der Computer das Schiff in einen stabilen Orbit um den Zielplaneten gebracht hat, kann man mit dem Abstieg auf die Planetenoberfläche beginnen. Dort gibt es zwei Möglichkeiten: es befindet sich dort schon eine Bergbaueinrichtung – oder nicht! In ersterem Falle kann man sofort Minerale an Bord nehmen, im zweiten Fall läßt man ein paar Techniker zurück, die dann den Aufbau einer Bergbaueinrichtung übernehmen. Die Minerale, die man im günstigeren Falle auf dem Planeten erhalten hat, bringt man zur weiterverarbeitenden Industrie, die so erhaltenen Elemente zur Raumstation... aber das hatten wir ja schon.

Mancher mag sich jetzt fragen, wieso dieses Game als Action-Game firmiert, wo doch gar keine Action im eigentlichen Sinne zu erkennen ist: Draußen im weiten Universum leben ein paar Kreaturen, welche die gute alte Enterprise immer wieder mit ihren Angriffen belästigen. Aber keine Panik, zur Verteidigung des Schiffes stehen Phaser und Photontorpedos zur Verfügung (sieh an, sieh an). So muß man sich im Laufe des Spiels des öfteren mit diesen Fieslingen herumschlagen, die einen nur von der eigentlichen Aufgabe ablenken.

Grafik und Sound sind von recht solider Qualität, reißen den User aber nicht zu Begeisterungstürmen hin. Die Steuerung ist im Kampfmodus ein klein wenig verwirrend, denn wenn man die Maus nach vorn schiebt, sinkt das Schiff nicht, sondern steigt. Wer häufig an Flugsimulatoren sitzt, wird dadurch leicht irritiert. Ansonsten ist die Bedienbarkeit des Games sehr gut. Auch die Anleitung hat sich das Prädi-



*Unbekanntes Flugobjekt voraus!*



*Oh, Shit! Ärger steht ins Haus.*



**»Mit Lichtgeschwindigkeit zur Lagerstätte«**

kat „gut“ verdient. Die ausführliche englische Anleitung wurde durch eine nicht ganz so ausführliche, aber dennoch ausreichende deutsche Übersetzung, ergänzt. Sie erläutert in Kurzform, worauf es ankommt.

Diese Mischung aus Action, Simulation und Strategie weiß noch mit einigen Überraschungen aufzuwarten, so daß es nicht ganz einfach ist,

die begehrten Elemente innerhalb einer bestimmten Zeit an ihren Zielort zu bringen. Mitunter hat man im Laderaum eine bestimmte Kombination von Mineralien, die instabil ist, worauf sich dann dort ein lustiges, kleines Feuerchen entfacht. Dies sei nur stellvertretend für die ganzen anderen 'Fieslichkeiten' erwähnt, die einem das Leben als Weltall-Mineralogen schwer machen.

Im ganzen ein Game, welches auch auf längere Sicht Spaß machen kann. Na, dann sucht und fördert mal fleißig.

*Dirk Fuchser*

<b>Grafik</b> .....	<b>9</b>
<b>Sound</b> .....	<b>8</b>
<b>Spielablauf</b> .....	<b>10</b>
<b>Motivation</b> .....	<b>10</b>
<b>Preis/Leistung</b> .....	<b>10</b>





# Super-Power

für weniger als  
einen Riesen★!



ATARI Computer sind echt Klasse in jeder Klasse. Megastarker Einstieg:

#### ATARI 1040 STE

#### ATARI 1040 STFM

Zwei Computer, die von Anfang an Spitzenleistungen bieten. So soll Computertechnologie von heute sein: 16/32 bit Prozessor 68000, 1 MB Arbeitsspeicher, integrierte Floppy, Schnittstellen für Drucker und Laserprinter, Festplatte, serielle Schnittstelle für DFÜ, Video-Ausgang

für RGB- und hochauflösenden Monochrom-Monitor, MIDI-Interface für Musik-Synthesizer, deutsche Tastatur, um nur einige facts zu nennen. Viele hunderte Programme gibts: Spannende Spiele, Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Datenbanken, Musik, Technik... Hol Dir die Power, damit Du entdeckst, was wirklich in Dir steckt.

★ ATARI 1040 STFM mit Maus, schwarz/weiß Monitor SM 124. DM 998.- unverb. Preisempf.

 **ATARI®**

... wir machen Spitzentechnologie preiswert





Wer hat Angst vor Spinnen? Der hebe die Hand! *Gen 4* präsentierte einen Leckerbissen als französische Vorpremiere: Eine ganze Reihe der über 2000 Gäste hielt es nicht bis zum Ende von *Stephen Spielbergs* neuem Softschocker ARACHNOPHOBIE aus. Sie verpaßten einen routiniert-souveränen Spinnenthriller, dessen spannendste Stellen gekonnt durch eine Portion erlösenden Humor aufgefangen wurden. Kurzabriß: Eine Ve-



## Goldrausch in Paris ● ● ● ● ● ● ● ●

Es fing wie ein Familientreffen an und endete als rauschende Ballnacht. Am 7. März gab sich die europäische Softwareszene in Paris ein Stelldichein. Anlaß war die diesjährige Verleihung der 4 D'OR. Unsere Kollegen von der Spielezeitschrift *GENERATION 4* hatten keine Mühe gescheut, um der Fachwelt einen glänzenden Rahmen zu bieten. ASM war für die deutschen Leser dabei, als es um die Gewinner des Jahres 1990 ging! Vorher gab es im pompösen GRAND REX-Kino indes noch Gruseliges ...

nezuela-Expedition schleppt unwissentlich eine neue, tödliche Spinnenart ein. Die verbreitet sich in Windeseile und vergiftet eine halbe amerikanische Kleinstadt, bevor es zum gruseligen Showdown kommt ... Sehenswert! Mehr zum gleichnamigen Actionspiel von TITUS lest Ihr unten.

Nach kurzer Verschnaufpause und emsiger Diskussion des Films („Als der General kam, bin ich unter den Sitz gekrochen“, - „Autsch! Ich glaube, mich hat etwas gestochen ...“) begann der ernste Teil. Atemlose Spannung, als *Stéphane Lavoisard*, Chefredakteur der *Génération 4*, die Nominierten und schließlich den Gewinner jeder Kategorie bekanntgab. 26 Preise wurden verliehen, dazu Auszeichnungen für Comics, Kurzfilme und

Bücher. Abgestimmt hatten Redaktion und Leser. Außer Konkurrenz wurden SWIV und die LEMMINGS, PSYGNOSIS' Suchtspiel, geehrt. DAVID von Psygnosis kam denn auch kaum von der Bühne herunter, wurde seine Firma doch zur besten internationalen gewählt (UBI SOFT kassierte den französischen Titel) und ihr SHADOW OF THE BEAST für die beste Präsentation und Musik ausgezeichnet.

Gleich dreimal erklimmte das BULLFROG-Team die Bühne. Ihr bei ELECTRONIC ARTS verlegtes Strategiestück POWERMONGER wurde zum originellsten Spiel, zum besten Strategieprogramm und zum besten ausländischen Spiel 1990 gekürt. Der Franzosen Liebstes - und gleichzeitig auch ihr sympathischstes Adventure - war

OPERATION STEALTH VON DELPHINE.

Für viele war WING COMMANDER das Ereignis der letzten Monate. Fünfmal nominiert, mußte sich ORIGINS brillantes Weltraumspektakel schließlich den Preis für die beste Verwirklichung teilen. Auch LANKHOR, die sich für ihr Grafikadventure MAUPITI ISLAND mehr erhofft hatten, waren über die gesplante Auszeichnung nicht ganz glücklich.

*Peter Jones* von MICROPROSE holte strahlend und mit vollmundigem Kommentar seine Trophäe für den F 19 STEALTH FIGHTER, laut *Gen 4* und seinen Lesern der beste Flugsimulator 1990, ab. Bestes Rollenspiel wurde verdientermaßen ORIGINS ULTIMA VI. KICK OFF 2 war - wen wundert's - das beliebteste Sportspiel, dicht gefolgt von Panza Kick Boxing. Größte Fahrfreude bereitete LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE. Eine wundersame Wertung, zog doch ELECTRONIC ARTS' INDIANAPOLIS 500 seinen Konkurrenten in der Simulations- und 3-D-Grafikwertung davon.

Unter der anglo-amerikanischen Übermacht nahm sich der einzige deutsche Gewinner, RAINBOW ARTS' TURRICAN, fast verloren aus. Der 4 d'Or für originellste Action ging indes an SPEEDBALL 2. *James Pond* war beleidigt ... DOMARK/TENGENS KLAX holte vor Welltris, Pipe Mania und Puzznic die Trophäe als bestes Denkspiel. Noch niedlicher geht's bei RAINBOW ISLANDS zu. Es holte für OCEAN





den Preis für die beste Automatenumsetzung. BRODERBUND, mit PRINCE OF PERSIA mehrfach nominiert, gewann die Lesergunst für seine Animation, ACCOLADES ELVIRA wurde zur besten Filmumsetzung gekürt.

Einen Trost gab es für LUCASFILM, dessen *Monkey Island* im Adventure-Stechen unerklärlich unterging.

LOOM, das trotz traumhafter Aufmachung spielerisch enttäuschte, bekam die beste Verpackung zugesprochen. Auf den Fersen folgten *Ultima VI* und *Dragonstrike*. Ganz konnte man am mehrfach nominierten KING'S QUEST V nicht vorbeigehen – mit klarem Vorsprung gewann das SIERRA-Spiel in puncto Grafik vor *Maupiti Island* und *Unreal*.

Und noch einen Preis gewannen die *Elektronischen Künstler*: THE IMMORTAL machte das Rennen um den Titel „bestes Arcade-Adventure“. Befremden löste dagegen die Einordnung CADAVERS in die reine Adventure-Kategorie aus. Vielleicht gewann es vor *King's Quest V*, *Rise of the Dragon* und *The Secret of Monkey Island*, weil es in Frankreich mit geringeren Englischkenntnissen zu durchlaufen ist?

Viele Überraschungen also seitens der Jury. Wie die Verteilung wohl im nächsten Jahr aussehen mag? Auf jeden Fall ist zu hoffen, daß sich die Gewinner dann durch vernünftige Dankesworte statt durch hingehauchte „thank yous“ Profil geben.

Nach der Preisverleihung

tobte sich die Fachwelt in der benachbarten Diskothek aus. Freilich hatten nicht alle Grund zum Feiern, und so machten sich etliche Grüppchen auf den taktischen Rückzug. Schade, war doch schon die Nominierung eine Auszeichnung. Wer blieb, erlebte eine feucht-fröhliche Fete mit deutlich englischen Übertönen. Die letzten Untertanen wurden gegen vier Uhr morgens gesichtet. Ob sie ihren Rückflug erwischten, ist nicht überliefert...

Doch man war nicht nur zum Kassieren der begehrten Trophäen gekommen. Am 7. und 8. März präsentierten die Firmen ihre neuesten Projekte. TITUS/DISNEY SOFTWARE arbeiten unter Hochdruck an ihrer Filmumsetzung ARACHNOPHOBIA. Als Mega-Kammerjäger müßt Ihr die US-Kleinstadt Canaima von generalstabsmäßig ausschwärmenden Spinnenhorden befreien. Die Arachniden-Action soll im Mai auf allen gängigen Computersystemen starten.

Wer es friedlicher mag, sollte sich STORMBALL vornehmen. Die von MILLENNIUMS Paul Wilson vorgeführte Arbeitsfassung sah recht rasant aus. Das Ballspiel wird voraussichtlich im Mai für 16-BITTER erscheinen. – Bei MICROPROSE bzw. Programmiererteam MAELSTROM wird MIDWINTER 2: FLAMES OF FREEDOM der letzte Schliff verliehen. Clare Edgeley stellte DOMARKS neue Projekte vor. Mehr über HYDRA und Kollegen an anderer Stelle in diesem Heft.

Allerlei Neues bereitet ACCOLADE vor. Nadja Singh wartete verzweifelt auf ihre Software-Lieferung und gab ASM derweil erste Screenshots und bergeweise Informationen mit. Im Telegrammstil: *Search for the King* und *Altered Destiny* müßten demnächst auf dem AMIGA erhältlich sein. Der 397. JACK NICKLAUS präsentiert die U.S.Open auf dem PC, und die erste Zusatzdisk zu *Test Drive III*, ROAD AND CAR 1, sollte bis zur Drucklegung vorliegen. Auch Spionagethriller CONSPIRACY: THE DEADLOCK FILES ist bald auf Deutsch, Englisch und Französisch auf dem PC fertig. GUNBOAT kommt für den AMIGA und als SPECTRUM-Kassette, STAR CONTROL für alle drei ACHTBITTER. ACCOLADE PRO SPORTS CHALLENGE für PC, AMIGA und C 64 vereint *The Cycles*, *Powerboat*, sowie JACK NICKLAUS GOLF und J. N. CHAMPIONSHIP COURSES 1989.

Denkspiel STRATEGO wird für 6-BITTER und C 64 vorbereitet.

PSYGNOSIS ruht sich nicht auf seinen Lorbeeren aus, sondern plant diverse Frühjahrsfreuden: THE KILLING GAME SHOW und AWESOME werden bald für den ST fertig sein, gefolgt von den LEMMINGS für PC und ST. AMIGA- und ST-Besitzer dürfen sich auf das MONSTER PACK mit *Nitro*, *Infestation* und *Shadow of the Beast* freuen. Für den PC gibt's bald die PLAYERS COLLECTION. Darauf vertreten: *Blood Money*, *Infestation* und *Ballistix*. Endkampfstimmung verbreitet ARMOUR-GEDDON, eine Simulation mit Panzern, Flugzeugen und Zukunftswaffen. Rettet per AMIGA und ATARI ST die Welt!

Noch nicht genug gehabt? Dann lest auf unseren News-Seiten und in den zahlreichen Berichten weiter – und viel Vorfreude!

EVA HOOGH





# Die Katze setzt zum Sprung an

Wenn die Pariser abends vor der Kinoleinwand oder im Restaurant sitzen, brennt bei Softwareschmiede LORICIEL immer noch Licht. Bis spät wird hier organisiert, diskutiert und programmiert – alles, was für die neuen Spiele nötig ist. Wir haben den Leuten mit der Katze im Logo über die Schulter geguckt und Berge von Neuigkeiten mitgebracht. BUILDERLAND, DISC und die niedlichen DENVER-Educationals sind in dieser Ausgabe getestet. Was haben die Franzosen noch auf Lager?

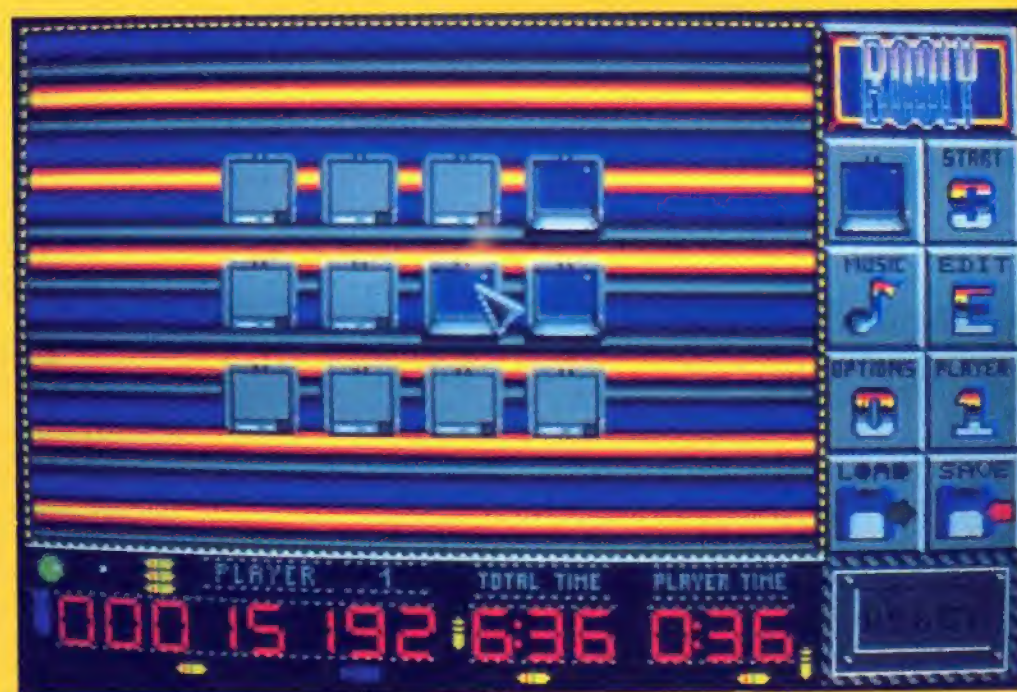
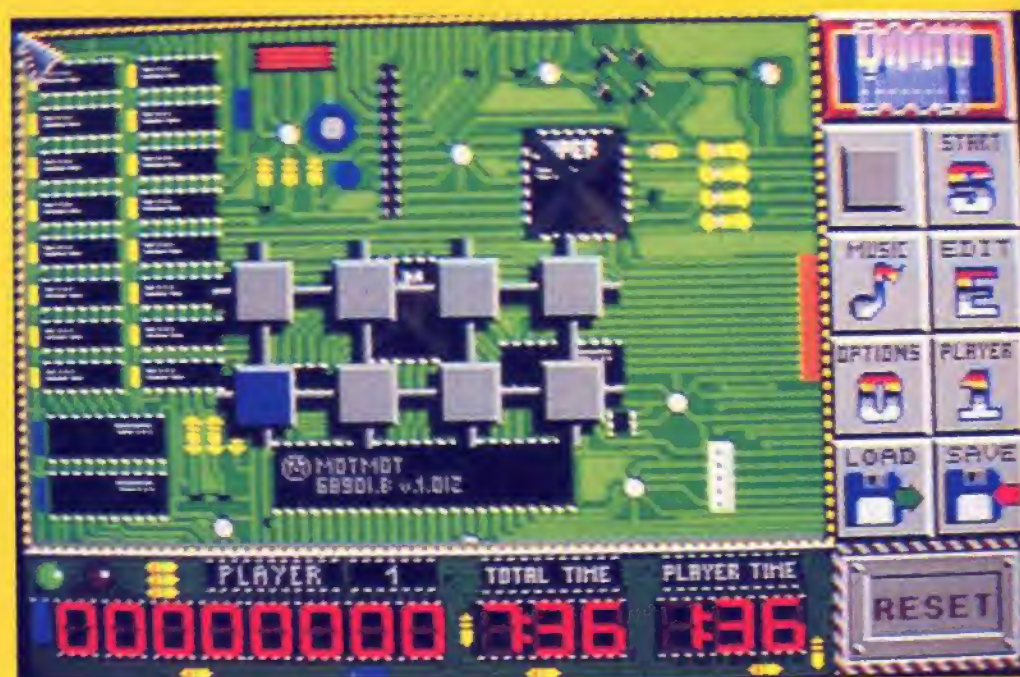
## BLICKPUNKT

Einen Coup hat LORICIEL mit dem Europavertrieb von BRODERBUND-Spielen gelandet. *Prince of Persia*, *The Centauri Alliance*, *Shufflepuck Caf* und *Dark Heart of Uukrul* sind nur einige gute Titel. Auch *Wings of Fury* und die brandneuen *Galleons of Glory* kommen aus dem Broderbund-Stall: Ein guter Griff. Die Rechte an Krimis *Carmen* sicherte sich UBI-Soft. Loriciel vertreibt zwar die bisherigen Abenteuer der Meisterdiebin (*In the world/time/Europe/USA*), doch will sich UBI Neues um Carmen einfallen lassen. Ob die Dame aber nach ihren mittelprächtigen Kurzabenteuern noch eine große Fangemeinde hat, wird sich erweisen.

Ein Projekt ganz anderer Art läuft demnächst in Frankreich an. Unter tatkräftiger Führung von Loriciels Auslands-Pressedame *Emmanuelle Kreuz* wird eine Spielesammlung zugunsten tauber Kinder vorbereitet. Der Clou: Namhafte französische Softwarehäuser stellen Spiele zur Verfügung und verzichten auf einen Großteil des Erlöses. Der kommt dem Kauf hörpädagogischer Geräte zugute. Die Sammlung zum Sonderpreis wird für die dort gängigen Systeme CPC, Amiga, ST und PC erscheinen. Je nach System werden unterschiedliche, actionhaltige Titel zusammen-

gestellt. Bekannte Persönlichkeiten unterstützen die Gemeinschaftsaktion im Rahmen der *Enfants du Silence*. Aus rechtlichen Gründen wird das Benefiz-Pack leider nicht exportiert. – Eine schöne Idee, die hoffentlich auch einmal bei uns aufgegriffen wird. Wie wär's, *Starbyte*, *Thalion*, *Software 2000*, *Rainbow Arts*, *Reline*, *GDG* und, und, und ...?

Exklusiv für Euch führte Emmanuelle uns BOOLY vor. Wer jetzt an die guten, alten Booleschen Algorithmen denkt, liegt nicht verkehrt. Frisch aus dem Informatikbuch gestaltete *The Algorithm Group* ihr neues Tüftelspiel. Eine Anzahl zusammenhängender, quadratischer Plättchen hat je eine graue und eine blaue Seite. *Reversi*-ähnlich müssen die Plättchen so lange umgedreht werden, bis alle die gleiche Farbe zeigen. Das ist leichter gesagt als getan, drehen sich doch bei jeder Wahl gleich andere Felder nach unterschiedlichen Gesetzmäßigkeiten mit. Über hundert Levels sind zu knacken. Die Begleitmusik kann ausgewählt und das Ganze zu viert gespielt werden. Booly sah auf dem ST grafisch recht ansprechend aus (die Hintergrundgrafiken ähneln Computerinnenleben), erschien aber recht knifflig. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist Mai.



AMIGA-, ATARI- und PC-Besitzer dürfen gespannt sein. Um möglichst vielen PC-Freunden die Grübeleien zu ermöglichen, bereitet das T.A.G.-Team Cga, EGA und VGA-Fassungen vor.

Wie alle Programme des Hauses, wird auch Booly auf dem CPC erscheinen. Wegen der geringen Nachfrage importiert Distributor *Rushware* nichts für diesen Achtbitter. Wer grundsätzlich Inter-

esse an diesen (allerdings manchmal französischen) Versionen hat, kann sie direkt in Paris bestellen. Adresse: *Loriciel, 81, rue de la Procession, F-92500 Rueil-Malmaison*.

Die Pariser hecken also einiges aus. Was sich im Laufe des Sommers noch alles tun wird, erfahrt Ihr, wie stets, aktuell!

EVA HOOGH



**Ein  
attraktiver  
Star**

# Faszination. In Leistung und Preis.

Star Business Drucker: LaserPrinter 4



- **1 MB Druckspeicher**  
(Option: bis 5 MB erweiterbar)
- 2 Emulationen  
(HP LaserJet IIP, Epson FX 850)
- 4 Seiten pro Minute
- 7 Festfonts
- Fontcartridges (Option)
- PostScript als zusätzliche Emulation  
einschließlich Apple Talk Interface  
(Option)
- Serielles und paralleles Interface
- 12 Monate Garantie

**star**  
der ComputerDrucker

Nähere Informationen über Star Industrie Drucker erhalten Sie beim autorisierten Star Fachhändler oder direkt bei uns.  
Star Micronics Deutschland GmbH, Westerbachstr. 59, D-6000 Frankfurt/Main 90, Tel. (069) 78999-0



## ASM-Gewinner bei E.A. – und: die „Queen war auch da“

Der „Tag in der ASM-Redaktion“ mußte für die Preisträger leider ausfallen – Umbaumaßnahmen im Hause. **ELECTRONIC ARTS** erklärte sich spontan bereit, die Competition, die im vergangenen Jahr zusammen mit ASM gelaufen ist, den Gewinner, nebst Kumpel, nach Langley (westlich von London) einzufliegen. Auch Manni war dabei, um den Jungs unter die Arme zu greifen.



Neben einer Schale Tee gab's Infos über Kom-

mendes (wird auf der EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW Mitte April spruchreif sein).

Gute Nachrichten allerdings für die SEGA MEGA-Fans: **JAMES POND** und **PGA TOUR GOLF** sind bald in Deutschland erhältlich. Dies ist umso erfreulicher, als diese Titel wahrlich exzellent auf die

„Power-Ons“ umgesetzt wurden. Doch: Zurück zu den Winners...

**Ian Breitenbach** und **Lars Mayer** (beide aus Neuss) genossen nun ihren „Tag bei ELECTRONIC ARTS“. Und



### „8 Uhr 25 ab Paddington“

Während die Gewinner sich darauf vorbereiteten, in die Luft zu gehen, befand ich mich gerade auf der Schiene zu **ELECTRONIC ARTS**. Um 25 nach acht ging meine Knatter-Bahn von Paddington auf Gleis 13 (wo iss den das?) in Richtung Langley.

Ich nutzte die Zeit, um mir die herrliche Landschaft anzuschauen und später mit den P.R.-Leuten **Simon Jeffery** und **Sara Shrapnell** einen Plausch zu halten.



das sichtlich. Sara führte eine Besichtigungs-Tour durch, stellte die einzelnen Abteilungen vor und hielt reichlich Stoff als Präsent bereit. Das **BULLFROG**-Team um Peter Molyneux hätte uns gern **POPULOUS II** gezeigt, wenn, ja wenn der große Regen nicht alles zunichte gemacht hätte.

Aber: Ian und Lars waren dessen nicht allzu traurig, konnte man stattdessen einiges an E.A.-Software mit nach Hause nehmen. Alle Wünsche konnten erfüllt werden. Die beiden Jungs besitzen einen Amiga (gab's genug Games von E.A.), und sie besitzen das NES & den GAME BOY. Hierfür hat die Langleyer Firma noch keine Meinung – man möchte zunächst einmal SEGA bedienen...

Zum Abschluß der Tagesreise erfolgte der Rückweg zum Londoner Flughafen Heathrow. Wir kamen am herrlichen Schloß von Windsor vorbei. So hatte das Ganze einen guten Abschluß, denn an diesem 20. März war auch die Queen „anwesend“ (sieht man – angeblich – am Union Jack on the top of the Mast des Schlosses). Trotz einiger Überredungskünste von Sara war Elizabeth II nicht bereit, uns ihre Aufwartung zu machen („Fenster putzen muß sie!“, meinte Sara scherzhaft).

So ging's auch ohne den ganz großen prominenten Star recht lustig ab. Ein Erlebnis, das die beiden Winners so schnell nicht vergessen werden, gelle? ■

**MANFRED KLEIMANN**



# POWER STATION mit Game- und Match-Masters

**CODEMASTERS ist schon lange im Business. Bekannt für Original-Titel im Budget-Bereich. Keine Wiederauflagen alter Games – wie bei anderen üblich. Nun hat sich die Mönchengladbacher Firma POWER STATION der Distribution angenommen. Was kam heraus? Ein neues Outfit (Superverpackung) und die gesamte Anleitung in einwandfreiem Deutsch...**



„Uns Pierre“ in Diensten von POWER STATION und CODEMASTERS – Autogrammstunde... (Foto: M.K.)

Angestrebt wird eine Zusammenarbeit zwischen **POWER STATION** und **LEISURESOFT**, um bundesweit flächendeckend die Software an den Mann zu bringen. Es gibt bereits einige vielversprechende Niederlassungen in den neuen Bundesländern: Erfurt, Halle, Chemnitz und Ostberlin, um nur ein paar zu nennen. Die Kaufhäuser zeigen sich begeistert, wollen noch die meisten die Regalplätze nicht für „reine“ Budget-Soft freimachen. So sind die neuen **CODEMASTERS**-Produkte ansprechend gestaltet, komplett mit deutscher Anleitung versehen und im 16-bit-Bereich für ca. 45 Mark zu haben. Die 64er-Discs kosten knappe 35 Mark.

Rein Gerrits, Firmen-Chef

der **POWER STATION**, hat zusammen mit Bruder Henri (Mitinhaber von **ISS RECORDS**) eine neue Strategie entwickelt, um das in der Vergangenheit leicht ramponierte Image des englischen Hauses wieder aufzupolieren.

Jüngst bei der Neueröffnung eines großen Kaufhauses in Hannover stellte sich **Pierre Littbarski** zu einer Autogramm-Stunde zur Verfügung. Das Bad in der Menge genoß der Weltmeister sichtlich – allerdings wurden seine Finger nach fast exakt „90 Minuten“ (ohne Pausentee) förmlich steif. Was bleibt, ist ein gelungener Auftakt, **CODEMASTERS** erfolgreich zu vermarkten...

**MANFRED KLEIMANN**

## Die Erben des Throns

**E**in König hat den Sieg über die grausamen Trolle errungen, wird jedoch aus Neid bald ermordet und es beginnt erneut ein Krieg um die Krone. Königstreue verteidigen den Thron, da der rechtmäßige Erbe bald zurück erwartet wird.



**E**reifen Sie in diesem fesselnden Fantasy-Strategiespiel nach der Krone der Macht, indem Sie Ihre zahlreichen Möglichkeiten ausnutzen. Fortsetzung unseres Klassikers

### Krieg um die Krone I

Ist unentbehrlich für alle Fans und auch für Neueinsteiger geeignet!

Bestellnummer: C4/01601

Preis: DM 59,-

Lieferung gegen Vorkasse • Nachnahme zuzügl. 7,-DM NN-Gebühr

C 64 & 128 und  
Diskettenlaufwerk



Einige Features

Anspruchsvolle Grafik • Komplette Joysticksteuerung  
Variable Provinzanzahl • Intelligenter Computergegner

### QUALITÄT IST UNSER PROGRAMM

Programmierer & Grafiker für alle Rechner-Systeme gesucht!

Wir vertreiben für alle Rechner-Systeme Programme von den im folgenden aufgeführten Softwarehäusern. Auch wenn Sie ein anderes beliebtes Spiel suchen oder noch Fragen haben, rufen Sie uns an! Einige Beispiele aus unserem Angebot:

**Electronic Arts**  
reLine  
KOEI  
SSI  
SSG

**AMIGA**  
Powermonger 89 DM  
Kick Off 69 DM  
On the road 79 DM

**Atari**  
Invest 69 DM  
Pirates 69 DM  
Block Out 69 DM

**C 64**  
Transworld 49 DM  
Sim City 49 DM

**IBM PC**  
Silent Service 99 DM  
Ultima 6 99 DM

**und**  
GDG  
Lifetimes  
Kingsoft  
Rainbow Arts

... kostenloser Katalog auf Anfrage

... kostenloser Katalog auf Anfrage

**GERMAN DESIGN GROUP**

Rüdiger Rinschardt • Buchholzstr. 17 • 4755 Holzwickede

Telefon: -Werktags von 10.00 - 17.00-

02301/12647





# Wen die Götter lieben ...



»**Gods – Göttliches Action-Game mit Adventure-Komponente**«



um einiges zu steigern weiß. Gods ist also ein Hit-and-run-game, das mehr als nur Prügeln und Rennen ist. ■

Dirk Fuchser

Grafik .....	10
Sound .....	9
Spielverlauf .....	10
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10



**GODS**

**System:** Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 85 DM, **Hersteller:** Renegade, London, England, **Muster von:** Renegade/Bitmap Bros., England.

... dem geben sie bekanntermaßen ein Amt. Das Amt, das dem Helden bei GODS, für das die BITMAP BROTHERS verantwortlich zeichnen, gegeben ist, besteht darin, eine sagenumwobenen Stadt zu erforschen. Das Fernziel, das es im weiteren Verlauf dieser Story zu erreichen gilt, ist die Erlangung der Unsterblichkeit. Die zu erforschende Stadt wurde dereinst von den Göttern als eine Art Spielzeug mit Irrgärten, Tempeln, Türmen und so weiter gebaut. Doch dann haben sich die Mächte der Finsternis dieser Stadt bemächtigt, die seitdem als Unterschlupf für die verschiedensten Monster dient. Somit ist wohl klar, was der Held zu tun hat. Er soll den Monstern zeigen, wo der Bartel den Most holt, und die vier Wächter der Stadt ins Jenseits befördern. Die Belohnung, die die Götter für diese Befreiungsaktion ausgesetzt haben, ist die Unsterblichkeit. Die Stadt ist in vier Bereiche unterteilt, die hier als Levels bezeichnet werden. Jeder dieser Levels wird von einem der Wächter und seinen reichlich vorhandenen Mitmonstern bewacht, wobei jeder Level noch einmal in drei „Welten“ unterteilt ist.

So begeben sich also laufend, springend, kletternd und vor allem monsterschlachtend auf die Entdeckungsreise in die verwun-

schene Stadt. Zu Anfang ist der Held nur mit Wurfdolchen ausgerüstet, was aber für die recht schlappen Monster zu Beginn der Story völlig ausreicht. Man klettert über Leitern, schaltet Fallen aus – wenn man den richtigen Schalter findet – und metzelt immer wieder Monster nieder. Auf dem Weg durch die Stadt gibt es aber immer wieder Dinge zu entdecken und aufzusammeln. Die Liste der Gegenstände geht von Schlüsseln zu bestimmten Türen über Heiltränke bis zu Extrawaffen.

Am Ende eines Abschnitts bekommt der Held dann Besuch von einem fliegenden Händler, der auch einiges an interessanten Gegenständen feilzubieten hat. Die momentane Kaufkraft des Helden ist vom Punktestand abhängig, der sich wiederum daraus ergibt, wieviele Leben und wieviel Zeit der Held bis zum Erreichen des Händlers gebraucht hat. Nach dem kleinen Einkaufsbummel geht es dann gestärkt wieder auf die Monsterhatz.

Das Gameplay ist nicht umwerfend neu, es erinnert in vielen Punkten vielleicht an das gute alte *Barbärchen* (Name v. Autor geändert), weiß aber mit vielen kleinen Extras, wie zum Beispiel Teleport, aufzuwarten. Grafik und Sound sind von hoher Qualität, gleiches gilt für die Steuerung. Der einzige Kritikpunkt, der mir zur Technik aufgefallen ist, ist die mangelhafte Positionsabfrage. Mitunter steht der Held mit beiden Beinen in der Luft, ohne abzustürzen, genau wie bei Tom und Jerry im Fernsehen, die auch immer erst dann in den Abgrund stürzen, wenn sie bemerkt haben, daß sie sich über einem solchen befinden. Hiervon abgesehen ist das Bildschirmgeschehen wirklich erstklassig.

Wer an *Barbapapa* (Name nochmals geändert) seine Freude gehabt hat, wird auch dieses Spiel mögen, da es technisch mindestens genau so gut ist und außerdem noch über eine gewisse Adventure-Komponente verfügt, die den Spielspaß noch





# Jetzt alles rausholen, was drinsteckt!



**Das PC Spielebuch**  
Raymond Wiseman  
256 Seiten, Best.-Nr. 3724  
ISBN 3-88745-724-2 (1989)  
DM 29,80 / öS 232,-



**Das PC Spielebuch, Band II**  
Raymond Wiseman u.a.  
352 Seiten, Best.-Nr. 3729  
ISBN 3-88745-729-3 (1990)  
DM 29,80 / öS 232,-



**Das Lucasfilm Games Buch**  
R. Babel / P. Woytal  
Mit spielbarer Demoversion  
von Monkey Island auf  
Diskette.  
240 Seiten, Best.-Nr. 3883  
ISBN 3-88745-883-4 (1991)  
DM 29,80 / öS 232,-



**Das ATARI ST/STE  
Spielebuch**  
R. Babel / P. Woytal  
288 Seiten, Best.-Nr. 3843  
ISBN 3-88745-843-5 (1990)  
DM 29,80 / öS 232,-



**Das Amiga Spielebuch**  
R. Babel / P. Woytal  
288 Seiten, Best.-Nr. 3844  
ISBN 3-88745-844-3 (1990)  
DM 29,80 / öS 232,-

## Volle Game Power für totale Spannung beim Spielen. Alle Tricks, neue Kniffe, Spielbeurteilungen jede Menge – Infos, die nicht jeder hat.



**NES Game Power**  
Rainer Babel u. a.

Endlich! Alles zum Nintendo Entertainment System (NES), was das Herz höher schlagen läßt: Infos zu der Konsole, Beschreibungen der neuesten Zusatzgeräte und das wichtigste: ausführliche Erläuterungen, Lösungen sowie Tips & Tricks zu fast 40 aktuellen Power Games der Spitzenklasse!  
ca. 160 Seiten mit Farbseiten, Best.-Nr. 3899, ISBN 3-88745-899-0 (1991),  
DM 24,80 / öS 193,-



**Game Boy Game Power**  
Rainer Babel

Hol' jetzt die volle Power aus Deinem Game Boy heraus. Hier ist in geballter Form alles, was so richtig Spaß bringt: fast 30 Power Games mit Beschreibung, Anleitung, Tips & Tricks von einem echten Spiele-Experten.  
ca. 160 Seiten, Best.-Nr. 3875  
ISBN 3-88745-875-3 (1991)  
DM 19,80 / öS 154,-

SYBEX-Bücher bekommen Sie im Buch- und Fachhandel oder in den Computerabteilungen der Kaufhäuser.

**SYBEX**  
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · 4000 Düsseldorf 30  
Vogelsanger Weg 111 · Tel.: 0211 / 6 18 02-0

**C O U P O N**

Na klar, ich will die volle Game Power und bestelle postwendend:

Je Expl. Best.-Nr.

☐ gegen Rechnung ☐ Scheck liegt bei  
☐ das SYBEX-Gesamtprogramm – natürlich kostenlos

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Datum / rechtsverbindliche Unterschrift

asm 5/91



# Disney bringt es



## THE ANIMATION STUDIO

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 300 Mark, Hersteller: Silent Software/Walt Disney Computer Software, Muster von: Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Ein neues Animationsprogramm beschert uns die Computerabteilung von WALT DISNEY in Zusammenarbeit mit SILENT SOFTWARE, welches den sinnigen Namen THE ANIMATION STUDIO trägt. Bei diesem Programm handelt es sich allerdings nicht um einen einfachen Animator, sondern um ein komplettes Zeichentrickstudio, welches alle klassischen Werkzeuge des Zeichentrickfilms bieten soll.

The Animation Studio um-

faßt drei Disketten, auf denen neben den Hauptprogrammen auch einige Animationsbeispiele und Geräuscheffekte mitgeliefert werden. Desweiteren liegen der Verpackung noch zwei hübsch gestaltete Handbücher bei, die wirklich hervorragend die Fähigkeiten des Programms erläutern, sowie darüber hinaus noch Einblicke in die Disney'schen Animationspraktiken bieten.

Das Trickprogramm gliedert sich im Wesentlichen in drei Unterprogramme, die die einzelnen Stationen eines Zeichentrickstudios bilden. Die erste Station ist der *Pencil Test*. In diesem Unter-

programm wird in schwarz-weiß die Grundanimation gestaltet. Hiernach wendet man sich dem *Exposure Sheet*, dem „Schneidetisch“ zu, um die Einzelbilder nach Belieben zu ordnen, der Animation das richtige Timing zu verpassen, und um Musik und Geräuscheffekte einzubauen. Ist dies vollbracht, so kann man das Programm *Ink and Paint* aufrufen, um die Animationsphasen nachzubearbeiten und einzufärben.

Außerdem kann hier mit Hilfe einer Maskentechnik ein Hintergrund unter die Animation gelegt werden. Nachdem das Meisterwerk vollendet ist, kann man es

sich mit den auf der Diskette befindlichen Projektor-Programmen wahlweise mit oder ohne Ton ansehen (speicherabhängig). Die Länge einer Tricksequenz wird „nur“ durch die Speicherkapazität begrenzt, was im Klartext bedeutet, das eine längere Sequenz (ca. 200-300 Bilder, 10-20 sec.) in Farbe und mit Ton wohl nur den 1-bzw. Mehr-Megabytebesitzern vergönnt bleiben wird.

Betrachten wir aber nun mal die einzelnen Programmteile genauer. Der *Pencil Test Screen* benutzt denselben Bildschirmaufbau, der sich auch schon bei *Deluxe Paint* bewährt hat. Ähnlich sieht es auch bei den Zeichenfunktionen aus, ja sogar die Tastaturbelegung stimmt größtenteils überein. Es besteht auch hier die Möglichkeit, das Bildschirmformat zu verändern und die Ablaufgeschwindigkeit (normalerweise 12 oder 24 Bilder/sec.) einzustellen.

Beim *Pencil Test* wird mit einer Farbe in groben Skizzen der Animationsverlauf angelegt. Hierzu steht dem Benutzer eine wirklich sehr hilfreiche Funktion zur Verfügung, die den Bildschirm transparent werden läßt. Man kann dadurch die drei vorangehenden Einzelbilder durch das aktuelle Bild hindurch in der Helligkeit abgestuft erkennen. Damit wird es sehr einfach, besonders weiche, fließende Bewegungsabläufe zu erzeugen.

Um die Grundbegriffe der Animation zu erlernen, befinden sich diverse Trickbeispiele auf der Diskette, die man nach Belieben einladen und verändern kann.

Hat man jetzt eine Animation erstellt, kann man zum *Exposure Sheet* wechseln. Das *Exposure Sheet* stellt ei-





# GROSS!

ne Art Tabelle dar, in der jedem Bild seine eigene Spalte zugewiesen wird, in die z.B. die Abspielgeschwindigkeit oder die Ablaufreihenfolge eingetragen werden kann. Es ist außerdem möglich, eigene Kommentare oder Befehle für Musik und Geräusche einzugeben. Durch diese Befehle können die Musik und die Geräusche beliebig gesteuert werden. Um ein Musikstück einzubauen, muß dies jedoch als .smus-File vorliegen, d.h. es muß mit Aegis' Sonix erstellt worden sein. Dies ist leider ein großer Nachteil, da sicherlich nicht jeder dieses Programm besitzt. Etwas mehr Flexibilität wäre in diesem Fall ganz angebracht gewesen. Samples können jedoch im übli-

chen IFF-Format benutzt werden. Nachdem der Szenenablauf und der akustische Part geregelt wurde, kann zur Einfärbung geschritten werden. Der Ink-and-Paint-Programmteil ist genauso aufgebaut wie schon der Pencil Test, mit der Ausnahme, daß sich hier am unteren rechten Bildrand eine Palette befindet. Nun kann jede einzelne Animationsphase eingefärbt werden, mit der Besonderheit, daß für jedes Einzelbild eine eigene Palette benutzt werden kann. Damit stehen pro Bild bis zu 32 Farben zur Verfügung. Als letzter Schritt kommt nun noch die Möglichkeit hinzu, einen vorher erstellten Hintergrund unter die Animationen zu legen.

Dies wird über eine Maskiertechnik gesteuert, die der Stencil-Funktion aus anderen Zeichenprogrammen nahekommt. Der Hintergrund muß in den 32 Farben der Animationspalette gezeichnet sein, da es sonst Probleme mit der Darstellung des Bildes gibt – logisch. Damit wären auch die grundlegenden Funktionen des Animation Studio durchlaufen, der Trickfilm müßte nun fertiggestellt sein. Sollte es dennoch einige Probleme in der Szenenabfolge etc. geben, so lassen sich das Exposure Sheet, sowie der Pencil Test ganz einfach wieder aufrufen, um Änderungen vorzunehmen. Im großen und ganzen ist das Animation Studio ein recht ordentliches Programm, das durch seinen Möglichkeiten im Bereich von Samples und Musik interessant erscheint. Ein richtiges Animationsprogramm mit Fähigkeiten im Bereich der Akustik gab es wohl in

dieser Form noch nicht. Auch die vielen Beispiele und das gute Handbuch sollte man als Pluspunkt verbuchen. Wer allerdings einen Animator für kleinere Objekte bzw. für Bobs und Sprites sucht, dem kann ich nur abraten. Das Animation Studio ist eher für Trickfilme und großflächige Grafiken à la *Dragon's Lair* gedacht. Leute mit dickem Portemonnaie und Spaß an der Animation, sollten sich das Tool mal näher ansehen. Wer nun noch allgemeines Interesse an Disney Animationen hegt, kann sich ja folgendes Buch zulegen: „Disney Animation: THE ILLUSION OF LIFE“, Thomas and Johnston, New York; Abbeville Press, 1981.

tpr

**Positiv:** Gutes Handbuch, professioneller Aufbau,  
**Negativ:** Hoher Preis, kopiergeschützt

## BOMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

## Vertrieb: BOMICO

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

# INFOGRAMES



# Mönsch, de sin jo fölllich s-steif!



## INTERNATIONAL ICE HOCKEY

**System:** Atari ST (mißbraucht), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Impulze/Zep-  
pelin, Durham, England, **Muster von:** Zeppelin, England.

Ei der Daus! Da hat uns ZEPPELIN GAMES unter dem IMPULZE-Label was „Feines“ unterzujubeln versucht. Ein Eishockey-Gamelein kommt zu uns ins Laufwerk, das alle Features der original A-, B- und C-Weltmeisterschaften beinhalten soll. Allerdings wurde mir, egal, ob A-WM oder C-Gruppe zunächst das Tages-Match zwischen Belgien und Bulgarien angeboten (?!). O.k., beginnen wir von vorn...

INTERNATIONAL ICE HOCKEY ist ein echtes Chaos-Programm. Allein das gute Scrolling hielt uns vom Prädikat „Flop des Monats“ ab. Dennoch: Was hier geboten

wird, spottet meiner Beschreibung.

Das schlicht gezeichnete Titelbild läßt schon erahnen, was auf uns zukommt. Hernach erschlägt uns ein nahezu rauschreicher (also musikalischer) Sample-Sound in

zum Oval (wörtlich zu nehmen), um den Kontrahenten mit einem ungeschickten Frisbee-Wurf den Puck vor die Füße zu werfen. „Mein Gott – die sind ja völlig steif!“ Dies spiegelt mein zweites Entsetzen über die Darstel-



Dolby Zero. Nun noch schnell die WM-Gruppe, die Spielgeschwindigkeit, die „Taktik“ (zuhaus aggressiv; auswärts defensiv ?!?!?) und die Steuerungsart einstellen. Dies verrichten wir mit der Kelle (Stick), und dann geht's zum ersten Bulli.

Der Referee gleidet fünf Zentimeter überm Eis galant

lung der Cracks wider, die er wie Cricket-Spieler aussehen. Hölzern, wie sie mal nun sind, haben sie eine irr-sinnige Scheibeführung. Galant sind se nich; selbst wenn man ihnen 100.000 Volt durch den Schnabel jagen täten, die bleiben „standhaft“; ständig das Damoklesschwert übers Eis führend.

’Ne echte Lachnummer! Es gelingt mir hin und wieder, etwas Ordnung in das Spiel meiner Mannschaft zu bringen. Leider aber ist vieles dem Zufall (Torhüter !!!) überlassen.

Frage: Was kümmert mich das alles? Nun, ich hatte mir das Leid angetan, die Chose reinzuziehen. Neben der spielerischen „Simplexität“ (ha, das Wort gefällt mir!) fiel des weiteren auf, daß das Regelwerk des Eishockeys sich auf Bullis nach Torverschieben (alle Achtung!) und der korrekt laufenden Hallen-Uhr beschränkte. Abseits, geschweige denn Zweilinien-Abseits oder unerlaubte Weitschüsse hat der ZEPPELIN-Vertreter nicht im Repertoire. Schlag’ nach bei M.P. – und sag’s mit Insider-Worten: „Ich werde diese Tabakwaren nicht kaufen, sie ist zerkratzt!“

Manfred Kleimann

Grafik/Animation .....	4
Sound .....	1
Realitätsnähe .....	1
Motivation .....	1
Preis/Leistung .....	1

# SEGA QUINTETT



## ARCADE SMASH HITS

**System:** Amiga, C-64, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM (AMIGA), 80 DM (PC) und 50 Mark für C-64, **Hersteller:** Sega of America, **Muster von:** Schuster, 4620 Castrop-Rauxel.

Fünf sehr zugkräftige Titel aus der Spielhalle befinden

sich auf SEGAs neuester Compilation, doch leider fielen nicht alle Umsetzungen auf die Homecomputer so gut aus.

After Burner ist auf sämtlichen Systemen eine Katastrophe: Ruckeln ohne Ende und zudem extrem lahm. Schade, denn das Vorbild besticht durch schnelles Scrolling und einem fixem Gameplay.

Auch nicht das Gelbe vom Ei ist Out Run, einem Rennspiel mit dem roten Hengst. Auf dem Amiga noch recht

brauchbar – wenngleich mit der Zeit eintönig –, entpuppt sich das Game auf C-64 und PC als glatten Fehlschlag.

Ebenfalls ein Spielhallenrenner größeren Grades war Shinobi. Doch auch dieses Spiel hat auf allen Systemen viele Federn gelassen. Nicht abgrundtief schlecht, doch genauso wenig brauchbar. Für Fans!

Endlich, endlich, die Glanzseiten der Sammlung! Naja, zumindest auf dem Amiga ist Thunderblade eine gelungene Umsetzung des Automaten. Die Grafik ist recht fix, das Gameplay gut. Doch C-64 und PC ziehen auch hier wieder den gewal-

tig Kürzeren und sind beinahe unbrauchbar.

Das größte Glanzlicht ist Alien Syndrome, das auf sämtlichen Systemen eine gute bis ausgezeichnete Figur macht. Ein witziges Spiel mit guter Grafik für ein bis zwei Spieler (simultan), das sehr lange motiviert.

Fazit: Diese Compilation ist für den Amiga kein Meisterwerk, aber durchaus brauchbar. Besitzern von den anderen Systemen muß ich hingegen abraten.

Hans-Joachim Amann

Amiga/PC/C-64
Gesamtnote ..... 8/5/6





SEIT 1. MÄRZ 1991 AM KIOSK...

# DAS ST ARKE TU CK SPECIAL



...AB SOFORT AUCH IM ABO ERHÄLTlich





SWIV

**System:** Amiga (getestet), ST, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** The Sales Curve, **Muster von:** The Sales Curve, London, England.

Da hat sich THE SALES CURVE aber gewaltig verschätzt, als man uns im letzten Jahr den Erscheinungstermin von SWIV, dem inoffiziellen Nachfolger von *Silkworm*, „verriet“. Von Ende November war die Rede, naja, daß es mittlerweile Frühling ist, macht ja nichts. ... Nein, bei einem guten Spiel nimmt man doch gern „etwas“ längere Wartezeiten in Kauf, und erinnert man sich an die Qualitäten *Silkworms*, so darf doch einiges erwartet werden!

Warum heißt „*Silkworm II*“ eigentlich nicht „*Silkworm II*“ sondern SWIV? Das ist ganz einfach damit zu erklären, daß der Hersteller rechtliche Probleme bei Verwendung dieses Namens bekommen hätte. SWIV könnte nun vielerlei bedeuten, so beispielsweise *Secret Weapons Installation Vertification*, oder ganz simpel *Silkworm IV*.

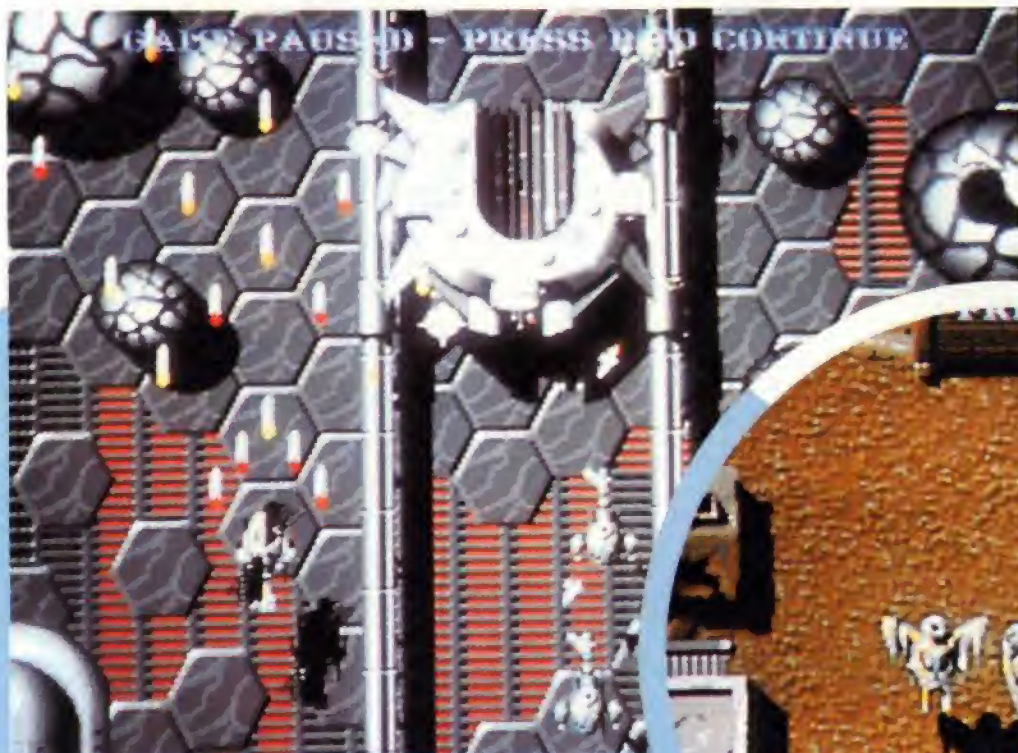
Ein Jeep und ein Helikopter stehen den Spielern (zwei simultan) zur Verfügung. Wer jedoch allein spielt, der ist mit dem Hubschrauber besser bedient. Dieser hat nämlich den Vorteil, nicht an irgendwelchen Bodenhindernissen anzukicken und hängenzubleiben. Dafür kann der Jeep allerdings auch schräg und nach hinten schießen. ...

Wer sich nun auf den Weg macht, die Gegner aus dem Weg zu schaffen, dem wird wohl früher oder später auffallen, daß das Game aus einem riesigen Level besteht, welcher 15 verschiedene Backgrounds bietet. Die Palette reicht von der Geister-

# Frühlingssuppe

stadt über einen Dschungel bis hin zu vulkanischen Gebieten – allesamt grafisch hervorragend in Szene gesetzt. Über zu wenige Gegner kann sich der Spieler auch nicht beklagen, hier wird ebenfalls einiges geboten wie Jets, Helikopter, Panzer, fliegende Fische und, und, und. Diese Gegner tauchen teilweise so massiv auf,

Ben! Durch simples drüberfliegen werden sie aufgesammelt. Wer allerdings nicht immer dasselbe Extra nehmen möchte, der sollte die Dinger mal anschießen. Nach jedem Schuß verändert sich das Extra nämlich, bis alle durch sind. Dies geht sehr fix, gibt es doch nur fünf verschiedene Extras: Bonuspunkte, Streuschuß, Parallel-



Der Heli hält drauf!

daß ohne hervorragende Reflexe nichts gegen sie auszumachen ist. Größtenteils bleibt das Spiel allerdings fair, mit etwas Geschick kommt man immer voran. Lobenswert ist außerdem, daß trotz dieser Menge an Sprites das Vertikal-Scrolling nie „aus den Fugen“ gerät. Es bleibt konstant (langsam) und flüssig.

Von Zeit zu Zeit tauchen größere Bodeninstallationen auf, die einem Endgegner gleichkommen, jedenfalls benötigen sie unzählige Schüsse, ehe sie mit einer herrlichen Explosion abtreten und der weitere Weg frei ist. Größere Raumschiffe, die sich aus mehreren Teilen zusammensetzen, geben nach ihrer Vernichtung Extras frei – *Silkworm* läßt grü-

schuß, erhöhte Feuerrate und ein Überraschungsextra.

SWIV bietet sicherlich Technik vom Feinsten. Durch das Dynamic-Loader-System, welches auch schon bei Programmen wie *Ninja Warriors* Verwendung fand, ist pausenloses Spielen möglich. An keiner Stelle muß der Spieler warten, ehe ein neuer Level nachgeladen wird. Und trotzdem kommt der Spielspaß nicht so gut rüber, wie beim Vorgänger. Ich bin mir nicht sicher, woran es liegt, doch das Original konnte mich weitaus mehr motivieren, für das ebenfalls Ned Langman, Ronald P. Werserik und John Croudy verantwortlich zeichneten.

SWIV ist für mich eher ein Abklatsch alter Spiele wie *Foundations Waste* und *Sidewinder*, denn viele Features dieser Games wurden übernommen. So zum Beispiel die Züge, die vom Bildschirmrand in den Screen reinfahren. Oder aber Pyramiden, aus denen böse Geschosse kommen. Man hätte das Game also – der Übersichtlichkeit halber – „*Silkwinder Waste*“ benennen können. Wirklich neues wird nur dann geboten, wenn ein Jeep auf einen See stößt: Dann geht's nämlich mit einem Boot weiter, das sogar – anfangs irritierende – Trägheitssteuerung aufweist! Gute Idee, die zudem Funz macht. Außerordentlich gut konnte mir die Titelmelodie gefallen. Auch wenn sie an einer Stelle extrem schief klingt (Absicht?), hat sie

doch das gewisse Etwas. Enttäuschender

fielen da die

Soundeffekte aus:

Man übernahm einfach die Samples

von *Silkworm*. Sie sind

zwar gut wie eh und je, doch auch eine Neuerung wäre

nicht Fehl am Platze gewesen. Dadurch, daß alles schon mal dagewesen ist und die Motivation im Ein-Spieler-Modus nicht gar so lang anhalten kann, halte ich einen Hit-Stern für nicht gerechtfertigt. Nun, SWIV ist ein sehr gutes Programm, doch leider gleicht es einer Frühlingssuppe: Man nimmt ein bißchen davon, ein wenig hiervon und schon ist sie fertig! ■ Hans-Joachim Amann

Grafik .....	10
Sound .....	8
Spielablauf .....	9
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	9





# Frischer Wind in Arkadien



## BUILDERLAND

**System:** Atari ST (getestet), Amiga, empf. VK-Preis: DM 79,95, Hersteller: Loricel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Schnaufend klettert der kleine Wicht den Abhang hinauf. Er verpustet einen Moment, schnappt sich den herumliegenden Geldsack und zimmert sich dann eine Goldbrücke. Geschafft, die Flammengrube ist überwunden! Da kriecht aber schon ein böser Geist heran und pustet unserem Rotschopf das Lebenslicht aus . . . Schnell ein Glas Saft hinuntergestürzt, und auf geht's

zu eben. Erreicht er einen unüberbrückten Abgrund, stürzt er hinein. Gerät er dagegen in eine Sackgasse, hilft nur noch der Selbstmord-Befehl (F 10). Mit „F 8“ kann man die Partie abbrechen.

Builderland wird ausschließlich mit Joystick durchlaufen. Ihr bewegt den Rahmen-Cursor über das zu bewegend Element, nehmt es per „Feuer“ auf, bewegt es an die gewünschte Stelle und setzt es mit nochmaligem „Feuer“ ab. Mit Bomben sprengt Ihr unpassierbare Stellen frei, später gibt es Spitzhacken zum Graben. Unser Kerlchen nimmt die diversen Boni durch Darüberlaufen an sich. Da gibt es feine Unsichtbar- oder Unverwundbarkeitstränke und Messer, um sich der zahlreichen Mieslinge zu erwehren. Übrigens kann man die mit



Euch. Die (noch) französische Anleitung wird ins Englische übersetzt. Verständigungsprobleme dürfte es aber dank der genial-einfachen Steuerung schon jetzt nicht geben.

Wie bei typischen Sega-Spielen erscheint zwischen durch eine Landkarte, die den nächsten Level anzeigt. Überhaupt ist das Konsolengefühl vorherrschend: Von der einfachen Bonbongrafik über die eingängige Musik bis hin zur Präsentation glaubt man sich in der heimischen Spielhalle. Alles



**»Builderland – für Landschaftsarchitekten mit flinken Fingern!«**

scheint herrlich vertraut und ist doch erfrischend originell. Ein bißchen *Lemmings*-Panik, ein bißchen *Wonderboy*-Charme, ist Builderland doch ein eigenständiges Suchtspiel. Wärmstens zu empfehlen!

Eva Hoogh

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10



zum nächsten Versuch. BUILDERLAND heißt das kleine ST-Meisterwerk von LORICEL. Ein klassisches Jump-and-Run? Mitnichten! Titelgetreu müßt Ihr Eurem Helden die Landschaft zurechtzimmern, kann er doch nicht springen. Dreiecke und Quadrate unterschiedlicher Beschaffenheit müssen aufgenommen, plziert und wiederholt umgesetzt werden, um unserem nach rechts stapfenden Kleinen den Weg

einiger Übung auch unter Landschaftsteilen begraben.

Um rechtzeitig einen Überblick zu gewinnen, könnt Ihr pausieren (F 1). Das wird auch immer öfter nötig. Sind die Anfangsabschnitte noch übersichtlich und bald gemeistert, steigt der Schwierigkeitsgrad recht schnell. Sechs knifflige Levels mit je zwanzig scrollenden Abschnitten und einem Endmonster warten auf

**FLASHPOINT**  
Elektronik und Spiele  
Vertriebs GmbH  
Hamburgerstr. 68  
2360 Bad Segeberg

**FLASH  
POINT**

**FLASHPOINT**  
Elektronik und Spiele  
Vertriebs GmbH  
Im Giefenacker 4  
5400 Koblenz - Lay

**HIT des MONATS MEGA-DRIVE**

Nintendo SEGA GameBoy Engine

**Aeroblaster 89,94**

Game Boy:	Mega-Drive:
Rolan's Curse 59,94	Tiger Heli 99,94
Power Mission 59,94	Battle Golfer 89,94

**0455 1/4097**

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd. NEC ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC-Corporation. Super Famicom, Mega-Drive und PC-Engine sind Import-Geräte ohne VDE- und FTZ-Nummer. Die Inbetriebnahme dieser Geräte kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.





# Der Hill Street Gangster Blues



**Schon mal ein Polizeirevier geleitet? Nein? Dann wird es aber höchste Zeit, dies einmal auszuprobieren. Schließlich muß man ja wissen, was die Law & Order-Typen den ganzen Tag so machen. Gelegenheit dazu bietet das Game HILL STREET BLUES von KRISALIS.**

Das Spiel lehnt an die Fernsehserie *Polizeirevier Hill Street* an, die vor nicht allzu langer Zeit im Abendprogramm lief. Dean Lester, Produkt-Manager und Fan der Serie, hatte die Idee, aus dem Film ein Game zu machen.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Captain Furillo, der seine Mannschaft gezielt zur Verbrechensbekämpfung einsetzen muß. Der zu überwachende Bezirk ist in Sim-City-Manier von oben zu sehen und hat zunächst eine Verbrechensrate von 0%. Das ändert sich aber bald und zwar umso schneller, je höher der Schwierigkeitslevel eingestellt wurde.

Wird ein Verbrechen begangen, kommen die Einzelheiten sofort in den Polizeirechner, auf den jederzeit zugegriffen werden kann, um z.B. eine Täterbeschreibung abzurufen. Ein Officer wird dann per pedes oder mit dem Streifenwagen an den Tatort geschickt. Die Steuerung läuft automatisch oder manuell über die Richtungspfeil-Buttons. Am Ort des Geschehens angekommen, können die dort herumlaufenden Passanten angeklickt werden, um deren Portrait mit dem Fahndungsfoto zu vergleichen. Ist der Verdächtige gefunden, kann er verhaftet und aufs Revier gebracht werden.

Soweit erst einmal das Spielgeschehen in groben Zügen. Was sich an Komplexität wirklich hinter dem Ga-

me versteckt, zeigt sich erst während des Spielens. In dem gesamten Stadtbezirk tummeln sich so etwa 600 Personen, die alle selbständig agieren und interagieren. Viele von ihnen besitzen kriminelle Tendenzen, die um so stärker werden je weniger der Player die Verbrechensrate, besser gesagt die Verbrechensauflösung, unter Kontrolle hat. Da gibt es Kleinkriminelle, die bei der Verhaftung keinen Widerstand leisten, aber auch gefährliche Mörder und Drogendealer, die schon mal die 45er ziehen und versuchen, den Polizisten umzulegen.

Wenn die Dämmerung einbricht kommen die richtigen Fiesniks aus ihren Löchern und machen die Gegend unsicher. Sie meiden das Licht der Straßenlaternen und lungern in dunklen Hauseingängen herum. All das wird optisch aus der Vogelperspektive dargestellt.

Streß kommt auf, wenn mehrere Verbrechen aufgeklärt werden müssen und somit mehrere Polizisten gleichzeitig zu steuern sind. Dann heißt es, ständig von einem Tatort zum anderen umschalten (alles mit der Maus), sehen, ob der eine Cop schon am Zielort eingetroffen ist, ob der andere den Festgenommenen schon aufs Revier gebracht hat, neue Verbrechen bearbeiten, Kranken- oder auch Leichenwagen anfordern etc. etc.

Hill Street Blues machte im Vorabtest einen ver-



*Der Officer wartet auf den Einsatzbefehl!*

	<b>Crime Victim</b>	: 1 of 1
		: SLATER, ANNE
	<b>Location</b>	: The One Stop Hotel
	<b>Crime</b>	: HANDTASCHENRAUB
	<b>Date</b>	: MON, JUL 22
	<b>Time</b>	: 07:25

**Description of Assailant**

**No Associated Crimes found !!**

*Das Opfer und der mutmaßliche Täter.*

dammt guten Eindruck. Es waren zwar noch ein paar Bugs zu finden wie z. B. inkorrektes Deutsch bei den Verbrechensmeldungen,

aber das wird wohl in der Endversion nicht mehr vorkommen - hopefully. ■

**CRUISER**





# SUPREMACY

Schaffen Sie mit dem Spiel Supremacy Ordnung in unserem Sonnensystem, das ein bißchen durcheinander geraten ist. Nun haben auch die 64-er Fans Gelegenheit die außergewöhnlichen Grafiken und Effekte dieses Spieles auf ihrem Computer zu erleben.

**NEU  
auf C64**

**NEU!**

Holen Sie sich jetzt die brandheiße Demo-Version dieses Spiels kostenlos mit Ihrem Computer aus dem Fernseher! Mit vielen weiteren Demos, Testberichten, Preis-ausschreiben etc. Die ganze Welt der Spiele und weitere Top-Angebote im Datenfernsehen

**Channel VideoDat**

infos im Fachhandel oder bei:  
Wiegand - Video-Daten-Systeme,  
Palmersdorfer Hof 11-19,  
5040 Brühl, Tel.: 0 22 32/4 50 28,  
Fax: 4 46 99, BTX 45020.

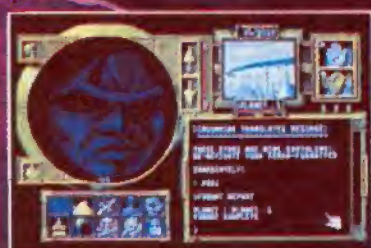


**RUSHWARE**  
Online with the trend

**RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH

Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon 02101/6070

Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG



probe





# Agentenfieber und Dauerstreß



## THE CARDINAL OF THE KREMLIN

**System:** PC, CGA, EGA, Tandy 16, min. 384K (512K bei VGA), **empf. VK-Preis:** 50 Mark, **Hersteller:** Capstone, Miami, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Der Autor Tom Clancy scheint auf Bestseller-Romane programmiert zu sein. Titel wie *The Hunt For Red October* oder *Red Storm Rising* waren so erfolgreich, daß sie schleunigst von der Softwarebranche als Vorlage für Computerspiele übernommen worden. Auch THE CARDINAL OF THE KREMLIN ist ein so erfolgreiches Buch, daß sich die amerikanische Firma CAPSTONE mit dem gleichnamigen Computergame gern an diesen Millionendeal anhängen möchte.

Zunächst einmal fällt der für PC-Spiele sehr günstige Preis von nur 50 Markern auf. Wie ist das möglich? Ist das Game eine billige Schnellproduktion oder kann man entgegen anderslautender Statements der meisten Softwareproduzenten gute Spiele doch preiswerter als üblich anbieten? Nun, wir werden sehen!

COK führt den Player in die Welt der Spionage und militärischen Geheimprojekte. SDI heißt das Schlagwort. Die Forschung in Sachen Raketenabwehr mittels Lasersatelliten läuft auf der russischen wie amerikanischen Seite trotz Glasnost weiterhin auf Hochtouren. Gleich mehrere Aufgaben warten auf den Spieler. So muß er nicht nur die drei Forschungsabteilungen komplett leiten, sondern

auch noch das Agentennetz steuern, die Spionagesatelliten zum Laufen bekommen, Verhandlungen mit den Russen führen, das SDI-Projekt gegen feindliche Spione absichern, eine Untergrundorganisation geschickt einsetzen, um das russische SDI-Projekt zu sabotieren und schließlich noch die Erde vor dem dritten Weltkrieg bewahren. Was normalerweise die Aufgabe von sieben hochkarätigen Führungskräften wäre, muß hier von einer einzigen Person vollbracht werden – und ich kann Euch sagen: ich war beim Spielen schon lange nicht mehr so im Streß! Hier den Überblick zu behalten, ist schon verdammt hart.

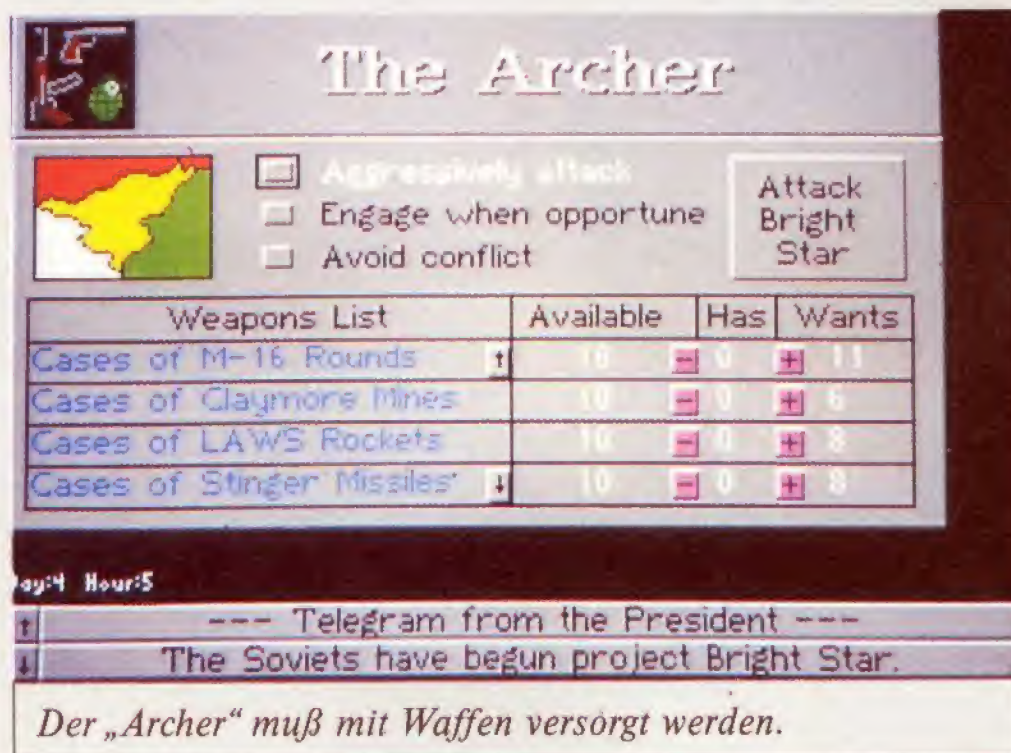
Zuerst müssen die Forschungsleiter der Abteilungen Laser-Power, -Software und -Steuerung angeworben werden.

Dann folgt die Spionage: da auch die Russen nicht schlafen, müssen deren Tätigkeiten ausgespäht werden. Dazu stehen dem Player ein Dutzend Agenten zur Verfügung, denen Aufträge, wie die Ermittlung des gegnerischen Forschungsstands, die Aufdeckung der KGB-Aktivitäten etc., zugeteilt werden können.

Sehr wichtig ist auch die Steuerung der afghanischen Untergrundorganisation, die die russische Forschungsstation überfallen soll.

Das sind nur einige der Punkte, die der Spieler beachten muß, um das Game erfolgreich zu meistern, sprich vor den Russen die Weltraumverteidigung aufgebaut zu haben. Das gesamte Spiel wird mittels Icons per Tastatur oder falls vorhanden mit Maus bzw. Joystick gesteuert, wobei das Bewegen des Cursors mit den Pfeiltasten einfach ätzend, weil zu langsam ist. Man sollte also schon eine Maus sein eigen nennen. Drei Schwierigkeitsstufen können ausgewählt werden und man sollte zu Beginn wirklich nur NOVICE wählen. Das Spiel entwickelt so ein Tempo, daß man schon in dieser Stufe schnell ins Schwitzen kommt. Ständig laufen Meldungen ein wie beispielsweise „Agent XY is in danger“ oder „Projektleiter Kleimann has burnt out“, worauf unverzüglich reagiert werden muß. Etwas nervig ist die Einblendung der verschiedenen Testläufe, die einem immer wieder von den gerade anstehenden Eingaben ablenken. Actionparts gibt es in diesem Strategiespiel übrigens auch, allerdings nicht sehr anspruchsvolle. So kommt es zu einem Autorennen aus der Vogelperspektive, wenn ein Projektleiter vom KGB entführt wurde. Dabei fährt man den eigenen Wagen auf einer vertikal scrollenden Straße, muß anderen Cars ausweichen und das Russenvehikel andotzen, um den eigenen Mann zu retten. Wenn die Untergrundorganisation angreift, muß der Anführer gesteuert werden. Auch hier sieht man das Geschehen von oben, wobei der Held ein stecknadelkopfgroßer Sprite ist, der schießend durchs Gelände zabelt.

Cruiser



Grafik .....	7
Anleitung .....	(engl.) 8
Spielaufbau .....	9
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	10





# Joysoft



## Eye of the Beholder \*\*

(PC: voll VGA!)  
SSI-Rollenspiel

Amiga ..... 58.90  
MS-DOS ... 74.90

## Gods \*\*

Sagenhaftes Geschicklichkeitsspiel

Amiga ..... 64.90  
Atari ST .... 64.90

## Chip's Challenge \*\*

Kniffliges Geschicklichkeitsspiel

Amiga ..... 59.90  
Atari ST .... 59.90

## Project Prometheus \*/\*\*

PLUS 1 Spiel  
unserer Wahl  
GRATIS

Amiga ..... 64.90  
Atari ST .... 64.90  
MS-DOS .... 73.90

## Antaris \*/\*\*

PLUS 1 Spiel  
unserer Wahl  
GRATIS

Amiga(1MB) .74.90

## Stadt der Löwen & Holiday Maker \*\*

Amiga ..... 58.90

### AMIGA

4D Sports Driving \*\*73.90  
Bad Blood \* .....74.90  
Bard's Tale III \*/\*\* ..64.90  
Centurion: Def.\*/\*\* ..64.90  
Cruise for a Corpse\*58.90  
Das Boot .....69.90  
Flight of Intruder \*/\*\*79.90  
Genghis Khan \*\* ..86.90  
Great Courts II \*\* ..64.90  
Larry Triple Pack .110.00  
Midwinter II \*/\*\* ...77.90  
Power Up Comp. ..70.90  
(Rainb. Island, Altered B.,  
X-Out, Turrican, Ch. HQ)  
Railroad Tycoon ...77.90  
Revelation \*\* .....47.90  
Rings of Med.2 \*/\*\* .69.90  
Ski Or Die \*\* .....64.90  
Spirit of Excalibur\*\* 73.90  
Supercars II \*\* ....58.90  
Turrican II \*\* .....59.90

### MS-DOS

4D Sports Driving \*\*73.90  
Blue Max/Aces of ..86.90  
Command H.Q. ...89.90  
Dragon Flight \* ....79.90  
Gem'X .....39.90  
Genghis Khan ....86.90  
Larry Triple Pack .110.00  
Life & Death 2 ....69.90  
Monk.Island/VGA\*\* 89.90  
Romance of 3 King.110.00  
Sim Earth .....93.90  
Space Quest IV ...94.90  
Supremacy .....77.90

### ZUBEHÖR

1MB Speichererweiterung (für A500) ..94.90  
Ext.3.5" Laufwerk .169.00  
3.5" Disk NN (10er-Pack) 135 tpi, DD ..14.90  
4-Player-Adapter ..20.00

**ACHTUNG: NEUE VERSANDANSCHRIFT!**  
JOYSOFT, DÜRENER STR. 394, 5000 KÖLN 41  
02 21 / 430 10 47

### GAME BOY

Grundgerät .....159.00  
Gamelight (Beleuchtung für Bildschirm) 39.90  
Chessmaster .....54.90  
Dexterity .....59.00  
Dr. Mario .....54.90  
Kung Fu Master ...59.00  
Lock 'n Chase ....49.00  
Skate or Die .....64.90  
World Cup .....54.90

### ATARI LYNX

Grundgerät .....198.00

### ATARI ST

Blue Max/Aces of ..69.90  
Das Boot .....69.90  
Larry Triple Pack .110.00  
Power Up Compil ..69.90  
Flight of the Intr.\*\* .79.90  
Genghis Khan \*\* ..86.90

### MEGA DRIVE

Atomic Robokid ...84.90  
Gynoug \* .....  
Gaias .....91.90  
Hard Drivin' .....85.90  
Musha Aleste .....82.90

### KÖLN 41

Gottesweg 157  
Tel. 02 21 / 44 30 56

### KÖLN 1

Mathiasstr. 24-26  
Tel. 02 21 / 23 95 26

### BONN

Münsterstr. 18  
Tel. 02 28 / 65 97 26

### DÜSSELDORF 1

Pempelforter Str. 47  
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (\*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (\*\* = deutsche Anleitung). Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PROGRAMME für Sie vorrätig und können Ihnen darum meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme, Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Unsere BLITZVERSAND erreichen Sie unter

**02 21 - 430 10 47**

## PGA Tour Golf \*/\*\*

Ausgezeichnetes Golf-Programm

Amiga ..... 64.90

## Silkworm IV

Furioses Ballerspiel mit 2-Spieler-Modus

Amiga ..... 64.90

## Sim City & Populous Doppel-pack \*/\*\*

Amiga ..... 72.00

## Brat \*\*

Amiga ..... 68.90  
Atari ST .... 68.90

## Predator 2 \*\*

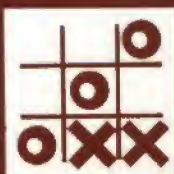
Amiga ..... 58.90  
Atari ST .... 58.90  
MS-DOS ... 58.90  
C-64 ..... 38.90

## Hill Street Blues \*\*

Amiga ..... 66.90  
Atari ST ... 66.90  
MS-DOS ... 66.90



# Bauklötzchen staunen



## DITRIS

**System:** Amiga, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Magic Soft, Plön, Muster von: Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Es ist ein offenes Geheimnis, daß den meisten Softwarefirmen eigentlich kaum was Neues einfällt, sondern vielmehr nur kräftig abgekupfert wird. In manchen Spielsparten ist dies legitim (z.B. Ballerspiele), in anderen wird das Remake eher zum ärgerlichen Schluckauf.

Der Wiedererkennungseffekt des diesmaligen Remakes ist gar so groß, daß man

geneigt ist, den Namen der Wiedergeburt gleich wieder zu vergessen. Unter dem Titel DITRIS verbirgt sich nämlich – der Name deutet es an – nichts anderes als der Mega-Klassiker *Tetris*! So ist denn auch am Spielablauf wenig gefeilt worden, um dieser Neuauflage wenigstens den Anschein eines neuen Anstrichs zu geben. Kleine Bauklötzchen in unterschiedlichen Formen fallen halt vom oberen Screenrand herunter und müssen per Drehung und Links-rechts-Bewegung am Grunde des Spielfeldes so eingepaßt werden, daß abgeschlossene horizontale Linien entstehen. Diese Linien entschwinden sodann vom Screen und hinterlassen sodann einige Punkte auf dem Score. Das Spiel ist vorbei, wenn sich die Bauklötzchen

bis zum oberen Rand türmen und weitere Steine nicht mehr erscheinen können. Die ungewöhnlich hohe Motivation dieses doch so simplen Spielprinzips hat sich natürlich auch bei dieser x-ten Fassung voll erhalten. Als zusätzliches Plagiat wurde noch der Zwei-Spieler-Modus mit „Challenge“-Möglichkeit aus einem früheren *Tetris*-Clone übernommen: Wenn es einem der Spieler gelingt, mindestens zwei



Klotz rein!

Reihen gleichzeitig abzuräumen, wird der Klötzchenturm des Widerparts um eben jene zwei Reihen angehoben. Ist ganz witzig, aber auf die Dauer kein förderndes Spielfeature.

Ditris kann jedoch niemanden vom Hocker hauen. Zu identisch, zu alt sind die übernommenen Spielfeatures. Die Grafik ist gewohnt *Tetris*-mäßig, die Animation ruckelt leicht, der Sound ist schlicht eine Katastrophe. Wer noch keine der zahlreichen *Tetris*-Versionen im Schrank stehen hat, kann sich die Anschaffung von Ditris aufgrund des günstigen Preises durchaus überlegen, obwohl: warum nicht gleich das Original besorgen? ■

Michael Suck

Grafik .....	4
Sound .....	3
Spielablauf .....	8
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	7

# Geld und Drogen



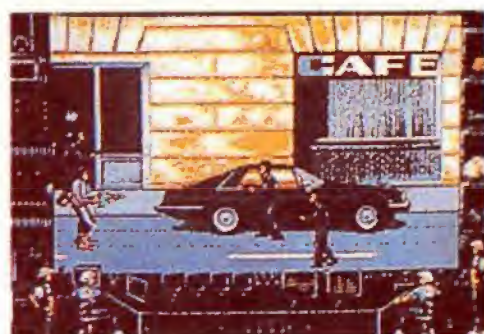
## CRIME WAVE

**System:** PC (nur mit Festplatte, mind. 640 KB RAM, CGA, EGA, VGA), Amiga, Atari ST (alle getestet), empf. VK-Preis: PC ca. 100 DM, Amiga & ST ca. 80 DM, Hersteller: Access/U.S. Gold, England, Muster von: Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

New York, wie es singt und lacht: Anlässlich einer Wohltätigkeitsgala läßt sich die schnuckelige Präsidententochter blicken, um ein bißchen Publicity einzuheimen. Die bekommt sie auch, denn schon nach wenigen Minuten wird sie auf dem Weg zum Klo (von wegen Nase pudern und so....)

von heimtückischen Kidnapern gefangen genommen und an einen geheimen Ort verschleppt. Nur einer weiß sofort Bescheid, daß der urböse Dr. Pin hinter dieser Entführung steckt. Dieser Mann ist Spezialagent der Verbrechensbekämpfung und kann dank seines schlaugen Rechners sofort loslegen, um die ersten Informationen über die Hintergründe in Erfahrung zu bringen.

Klarer Fall, daß der Spieler die Rolle des Agenten übernimmt, um mit drei verschiedenen Waffen durch die Straßen zu mähen und dem Big Boss und der hübschen Prä-



sidententochter näherzukommen. Vor Spielbeginn und zwischen manchen Levels gibt es üppige Grafiken und Sprechblasen, die den Fortgang der Story untermalen und mit aufwendigen, zum Teil animierten, digitalisierten Grafiken den Nervenkitzel erhöhen sollen.

Dennoch wird es keinem vergönnt sein, bei CRIME WAVE so richtig in Wallung zu geraten, denn das Spielgeschehen in den Levels ist wahrlich ein Verbrechen an moderner Computertechnik. Die ST- und Amiga-Fassung brillieren durch gnadenlos schlecht digitalisierte oder gezeichnete Grafiken, eine unglaublich zähe und langsame Steuerung und Animation sowie Ruckelscrolling vom Feinsten. Eine gezielte Ballerei ist völlig unmöglich, die Krückenanimation und wahllose, heftige Ballerei der Feindsprites sind ein Schlag ins Gesicht des Spielers. Erstaunlich besser bietet sich hingegen die PC-Fassung dar: Auf acht Disketten mit

insgesamt drei Megabyte an Daten gibt's VGA-Digi-Grafiken in guter Qualität sowie eine halbwegs annehmbare Animation (ab 286er aufwärts). Die große Besonderheit: Ohne jede Soundkarte gibt's Digi-Sound und tolle FX aus dem quäkigen PC-Lautsprecher. Toll gemacht! Aber was nützt der ganze Aufwand bei diesem schnar-chigen Spielablauf? Crime Wave bietet keinerlei Anreize, spielt sich monoton ohne jede Anforderung an Geschick und Lernfähigkeit des Spielers. Und geschmacklos ist das Game zudem auch: Bei Einsatz des Raketenwerfers fliegen die Leichenfetzen der getroffenen Gangster in hohem Bogen über den Screen. BPS, ick hör dir trapsen.... ■ Michael Suck

(PC/Amiga/ST)	
Grafik (PC: VGA) .....	9/3/3
Sound .....	10/8/7
Spielablauf .....	2/1/1
Motivation .....	1/1/1
Preis/Leistung .....	2/1/1



## AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64	Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64	Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
4D SPORTS DRIVING			72.90		FOUNTAIN OF DREAMS			62.90		PREMIER COLLECTION				55.90
688 ATTACK SUB	65.90		74.90		FUGGER	51.90	51.90		34.90	PRINCE OF PERSIA	62.90		62.90	
A10 TANK KILLER	75.90		89.90		FULL BLAST	72.90	72.90	72.90		PROJECTILE	65.90	65.90		
ADLIB SOUND CARD			249.00		GALACTIC EMPIRE	78.90	78.90	88.90		PUZZNIC	58.90	58.90		41.90
ADV DESTROYER SIM.	68.90		68.90		GHOST'N GOBUNS	51.90	51.90		34.90	QUEST FOR GLORY 2			85.90	
AIRCRAFT DESIGN			72.90		GLOBAL DILEMMA			95.90		RVF HONDA	65.90	65.90		
AIRLINE TRANSP. PILOT			95.90		GREAT COURTS 2	65.90			87.90	RAILROAD TYCOON			88.90	
AMOS	99.90				GUNSHIP	68.90		87.90	48.90	REN. L. INTERCEPTOR			85.90	
ATOMIC ROBOKID	58.90	58.90		34.90	HARD DRIVEN 2	58.90	58.90	65.90		RESOLUTION 101	65.90	65.90	65.90	
AWESOME	75.90				HARD NOVA			72.90		RICK DANGEROUS 2	58.90	58.90	58.90	34.90
BAD BLOOD			89.90		HEROES QUEST	85.90	85.90	85.90		RINGS OF MEDUSA	65.90	65.90	65.90	39.90
BAD LANDS	58.90	58.90			IMMORTAL	52.90	52.90	58.90	48.90	RISE OF THE DRAGON			82.90	
BANE OF T. COSMIC FORGE	85.90		85.90		IMPERIUM	65.90	65.90	72.90		ROMANCE OF THE 3 K.	109.00		109.00	
BARDS TALE 2	59.90		65.90	41.90	INDIANA JONES ADV	65.90	65.90	72.90		SAMURAI			77.90	
BARDS TALE 3				34.90	INDIANAPOLIS 500	62.90		65.90		SAVAGE EMPIRE			75.90	
BATMAN THE MOVIE	62.90				INT. 3D TENNIS	59.90			34.90	SECOND FRONT	79.90		79.90	
BATTLE COMMAND	58.90	58.90			INVEST	62.90	62.90			SECOND WORLD	51.90			
BATTLE SQUADRON	62.90				IRON LORD	65.90	65.90		41.90	SEC. OF MONKEY ISLAND	68.90		69.90	
BATTLE OF NAPOLEON			72.90	55.90	ISHIDO	62.90		72.90		SEC. OF MONKEY ISL. VGA			85.90	
BATTLECHESS 2		62.90	58.90		IT CAME F. THE DES.	72.90		75.90		SECRET OF SILV. BLADE			67.90	59.90
BATTLEMASTER	72.90		79.90		JAMES POND	58.90	58.90			SEGA MASTER MIX	58.90	58.90		48.90
BATTLETECH 2					JONES IN THE FAST LANE			68.90		SHADOW OF THE BEAST 2	79.90			
BETRAYAL			58.90		KAISER	95.90	95.90			SHERMAN M4	65.90	65.90	65.90	
BIG BUSINESS					KICK OFF 2	59.90	59.90	65.90	39.90	SILENT SERVICE	64.90	64.90	64.90	41.90
BLOODWYCH	62.90	62.90	75.90	34.90	KILLING GAME SHOW	58.90				SILENT SERVICE 2			73.90	48.90
BLUE MAX			72.90	41.90	KING'S BOUNTY			69.90	48.90	SIM CITY	72.90	72.90		
BOERSENFIEBER	62.90	62.90			KING'S QUEST 4	85.90	85.90	85.90		SIM CITY ARCH. 1			39.90	
BSS JANE SEYMOUR	62.90	62.90			KING'S QUEST 5			85.90		SIM CITY ARCH. 2			39.90	
BUCK ROGERS	68.90		69.90	59.90	KING'S QUEST 5 VGA			95.90		SIM CITY TERR. ED.	37.90		37.90	
BUDOKAN	65.90		65.90		KLAX	49.90	49.90	65.90	34.90	SIM EARTH			85.90	
BUNDESLIGA MANAGER	55.90	55.90	58.90		KNIGHTS OF THE SKY			95.90		SKI OR DIE			62.90	34.90
B.A.T.	72.90	72.90			LHX ATTACK CHOPPER			99.90		SOCCERMANIA	58.90	58.90		34.90
CADAVER	62.90	62.90			LAST NINJA 2	64.90	64.90	64.90		SOUNDBLASTER			349.00	
CALIF. CHALLENGE TD1	29.90	29.90	29.90		LEGEND OF FAIRGHAIL	72.90	69.90	82.90		SPACE QUEST 3 dt.	85.90	85.90	85.90	
CAPTIVE	58.90	58.90			LEISURES. LARRY 2	85.90	85.90	85.90		SPACE ROGUE	74.90		74.90	
CARTHAG	58.90				LEISURES. LARRY 3 dt.	85.90	85.90	85.90		SPEEDBALL 2	58.90	58.90		
CAR VUP	58.90	58.90			LEMMINGS	58.90				SPINDIZZY WORLD	58.90	58.90		
CELECA GT4	58.90	58.90			LIGHT SPEED			89.90		SPIRIT OF EXCALIBUR	68.90			
CHALLENGER	68.90	68.90	78.90	48.90	LINKS			85.90		STAR COMMAND	74.90	74.90		
CHAMPIONS OF KRYNN	65.90		72.90	58.90	LOOM	64.90	64.90	64.90		STAR CONTROL	68.90		68.90	
CHAOS STRIKES BACK	62.90				LOOPT	58.90	52.90	64.90		STARLIGHT	62.90	62.90		34.90
CHIPS CHALLENGE	58.90	58.90		34.90	LORD OF THE RINGS			85.90		STARLIGHT 2			66.90	
CHUCK YEAGERS 2.0	62.90	62.90	75.90	41.90	LOTUS ESPRIT CHALL	62.90	62.90			STEALTH FIGHTER			48.90	
CHUCK YEAGERS AFT					M1 TANK PLATOON	69.90	69.90	89.90		STEEL THUNDER			41.90	
CODENAME ICEMAN	85.90	85.90	85.90		MAGIC FLY	62.90	62.90			STORM ACROSS EUROPE	79.90			55.90
COLLOSUS CHESS X			59.90		MANCHESTER LTD	62.90	51.90	62.90	34.90	STORMOVK SU25			69.90	
COLONELS BEQUEST	85.90	85.90	85.90		MANIAC MANSION	65.90	65.90	65.90	48.90	SUPER CARS TD 2	29.90		29.90	
CONQ. OF CAMELOT	85.90	85.90	85.90		MASTER BLASTER	62.90	62.90			SUPER OFF ROAD RACER	62.90	62.90	62.90	
CORPORATION	61.90				MIDNIGHT RESISTANCE	67.90				SUPREMACY	69.90	69.90		
COVERED ACTION			89.90		MIDWINTER	65.90	65.90	73.90		TEAM YANKEE	66.90	66.90	79.90	
CRASH COURSE			72.90		MIG 29 FULCRUM	85.90	85.90	85.90		TV SPORTS BASKETB.	72.90		75.90	
CURSE OF AZ. BONDS	68.90		72.90	61.90	MIGHT & MAGIC 2	75.90		75.90	44.90	TV SPORTS FOOTBALL	72.90	62.90	72.90	
CURSE OF RA	52.90	52.90	55.90	34.90	MILESTONES COMP	58.90	58.90		41.90	TEENAG. MUTANT NINJA	68.90			
DAMOCLES	62.90	62.90			M.U.D.S.	62.90		68.90		TEST DRIVE 2	62.90	62.90	62.90	41.90
DAS BOOT			75.90		MUSCLE CARS	32.90		32.90		TEST DRIVE 3			72.90	
DINOWARS	52.90				NEO STICK	68.90		58.90		THEIR FINEST HOUR	72.90	72.90	72.90	
DRAGON FLIGHT	75.90	75.90			NEUROMANCER	51.90	51.90	51.90		THUNDERSTRIKE	65.90	65.90	75.90	
DRAGON STRIKE	68.90		77.90		NIGHTSHIFT	58.90	58.90			TIEBREAK TENNIS	58.90	58.90	72.90	37.90
DRAGON WARS	65.90		65.90	41.90	NINJA REMIX	58.90	58.90		34.90	TOWER FRA	68.90			
DSCHINGIS KHAN	95.90		95.90		NITRO	62.90	62.90			TRANSWORLD	72.90	72.90	85.90	49.90
DUNGEONMASTER		62.90			NORTH & SOUTH	62.90				TUNNELS & TROLLS			69.90	
DUNGEONMASTER 1MB	67.90				NUCLEAR WAR	62.90		72.90		TURRICAN	52.90	52.90		34.90
E. HUGHES INT. SOCCER	65.90	65.90		34.90	OBITUUS	75.90				TURRICAN II	58.90	58.90		34.90
EDITION ONE	62.90	62.90			OIL IMPERIUM	51.90	51.90	51.90	34.90	ULTIMA 5	73.90	73.90	73.90	
ELITE	65.90	65.90	65.90		OMEGA	72.90	72.90	72.90	64.90	ULTIMA 6			89.90	62.90
ELVIRA	72.90	68.90	89.90		OOPS UP	58.90				ULTIMATE RIDE	58.90	58.90		
ENCHANTED LAND	51.90	51.90			OPERATION STEALTH	58.90	58.90			UMS II	68.90	68.90	85.90	
EPYX SPORTING GOLD	58.90	58.90	58.90		PANG	58.90	58.90			VAXINE	58.90	58.90		
EUROP. CHALLENGE TD2	29.90		36.90	26.90	PANZA KICK BOXING	72.90	68.90	68.90		W. GRETZKY ICEHOCKEY			72.90	
F-15 STRIKE EAGLE 2	65.90	65.90	85.90		PARADROID 90	62.90	62.90			W. GRETZKY 2			69.90	59.90
F-16 COMBAT PILOT	72.90	65.90	65.90	48.90	PGA GOLF			65.90	34.90	WAR OF THE LANCE				
F-16 FALCON	50.90	48.90	89.90		PIPEMANIA	65.90	65.90	65.90	48.90	WARLOCK THE AVENGER	58.90	58.90		34.90
F-16 MISSION DISC 1	50.90	48.90			PIRATES	51.90	51.90			WASTELAND	59.90		65.90	41.90
F-16 MISSION DISC 2	85.90	85.90	95.90		PLAYER MANAGER	58.90	58.90			WELTRIS	85.90			
F-19 STEALTH FIGHTER	64.90	64.90			PLOTTING	85.90	85.90	85.90		WILD WEST WORLD			75.90	
F-29 RETALIATOR	69.90				POLICE QUEST 2	59.90	59.90	59.90	55.90	WING COMMANDER LD			85.90	
FATAL HERITAGE	68.90				POOL OF RADIANCE	65.90	65.90	65.90		WING COMMANDER HD			39.90	
FEUDAL LORDS	29.90				POPULOUS	36.90	36.90	36.90		WING COMM. MISSION 1	62.90		64.90	
FINAL WHISTLE	59.90	59.90			POPULOUS DATA D.	79.90		79.90		WINGS OF FURY	75.90	75.90	88.90	
FIRE & FORGETT 2	62.90	62.90			PORTS OF CALL			65.90		WOLF PACK	51.90	51.90		34.90
FIRST YEAR THALON			145.00		POWERDROME	72.90	72.90			WRATH OF THE DEMON	62.90			
FLIGHT 4 DV			89.90		POWERMONGER	58.90	58.90			X-OUT	51.90	51.90		48.90
FLIGHT OF THE INTRUDER	63.90	63.90		36.90	PREHIST. TALE	51.90	51.90			ZAK MC KRACKEN	65.90	65.90	67.90	
FIMBOS QUEST	65.90	65.90								Z-OUT	51.90			
FLOOD														

## COIN OP bei NO CREDITS

### NEC-PC-ENGINE \* CORE GRAFX \* SUPER GRAFX

AFTERBURNER 2	99.90	DUNG. EXPLORER	76.90	OUT RUN	99.90	CD J. NICKL. GOLF	109.00
ARMED F	69.90	F-1 TRIP. BATTLE	86.90	PARANOIA	76.90	CD LEGION	99.90
AERO BLASTER	89.90	FINAL BLASTER	89.90	PSYCHO CHASER	76.90	CD SIDEARMS	89.90
BATMAN	99.90	FINAL LAP TWIN	89.90	PUZZLE BOY	99.90	CD VARIS 3	109.00
BERABOM MAN	89.90	FINAL MATCH	99.90	PUZZNIC	89.90	CD WONDERBOY 3	89.90
BLODIA	66.90	GALLAGA 88	56.90	R-TYPE I	69.90	H 5-PL. ADAPTER	43.90
BLOODY WOLF	85.90	HELL JOURNEY	95.90	S. STAR SOLDIER	96.90	H CD ROM ADPTER	139.00
BLUE BRING	89.90	HURRICANE	89.90	SOKOBAN	69.90	H CD ROM/INTERF.	645.00
CADASH	99.90	IMAGEFIGHT	89.90	SON SON II	89.90	H C. GRAFX PAL	279.00
CHACKIE C. KUNG FU	89.90	KADASH	99.90	S. THUNDER BLADE	99.90	H C. GRAFX RGB	329.00
COMMANDO BEAR	95.90	LEGENDARY AXE 2	89.90	TIGER HELI	86.90	H PC-ENGINE GT	699.00
CYBERCROSS	56.90	LODE RUNNER	79.90	TOY SHOP BOYS	89.90	H JOYB. XE-1 PC	69.90
DEAD MOON	99.90	MARCHEN MAZE	99.90	VEIGUES	99.90	H JOYPAD	37.90
DIE HARD	99.90	MAN. WRESTLING	91.90	VIOLENT SOLDIER	89.90	H SUP. GRAFX PAL	495.00
DONDOKODON	89.90	NEUTOPIA	79.90	WARACURE STORY	89.90	H SUP. GRAFX RGB	495.00
DOUBLE RING	89.90	NEW ZEAL. STORY	76.90	XEVIOUS	95.90	SG DARIUS PLUS	119.00
DOWN LOAD	96.90	NINJA SPIRIT	99.90	CD DARIUS	105.00	SG GHOUL'S N. G.	139.90
DRAGON SPIRIT	56.90	NINJA WARRIORS	89.90	CD FINAL ZONE	105.00	SG GRAND ZOERT	87.90

### SEGA MEGA DRIVE

ALLESTE jp.	89.90	E-SWAT jp.	89.90	M. MOUSE engl.	89.90	VOLLEY BALL engl.	89.90
ARROW FLASH jp.	89.90	GAIARES jp.	109.00	MONACO GP engl.	89.90	VERMILION. engl.	129.00
ATOM.ROBOKID jp.	89.90	GHOSTBUSTERS dt.	109.00	PHANT.STAR II engl.	99.90	WILDERBOY III jp.	89.90
AXIS FZ jp.	69.90	GYNOOG jp.	99.90	RAINBOW ISLAND jp.	89.90	H ARC.POWER ST.	119.00
BATTLE SQ.engl.	99.90	HARD DRIVIN engl.	99.90	SHAD.DANCER jp.	89.90	H JOYB. XE-1 ST.	69.90
BUDOKAN engl.	99.90	HELLFIRE jp.	89.90	S.MAST.GOLF dt.	109.00	H SEGA MEGA dt.	449.00
CRACK DOWN jp.	89.90	ISHIDO engl.	99.90	STRIDER jp.	99.90	H SEGA M. PAL	289.00
DICK TRACY engl.	99.90	J.M.FOOTBALL engl.	99.90	SUPER AIRWOLF jp.	99.90	H SEGA M. RGB	289.00
DYNAMITE DUKE jp.	89.90	LAK.vs.CELT. engl.	99.90	TIGER HUI jp.	99.90		
EL MASTER jp.	89.90	MAGICAL HEAD jp.	89.90	TRAMP.TERROR engl.	99.90		





KENGI

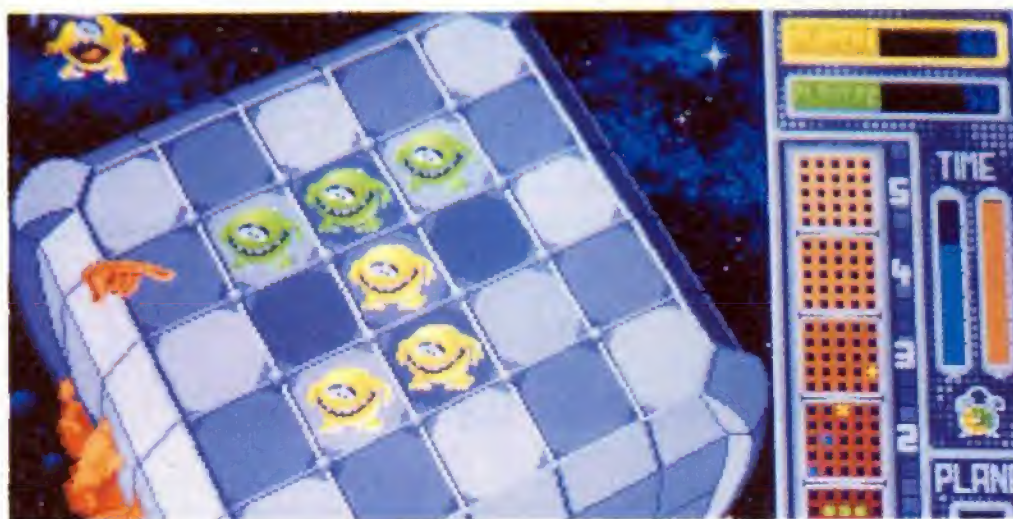
System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Software 2000, 2320 Plön/Holstein, Muster von: Hersteller.

Endlich ist es raus! Die grünen Männchen kommen nicht vom Mars, sondern aus Plön! Aber nicht nur grüne Männchen kommen aus dem hübschen holstein'schen Städtchen, sondern zu allem Überfluß auch noch gelbe. Sie sind klein und rund, bestehen fast nur aus Gesicht, Beinen und Armen – und natürlich fehlen auch die kleinen Antennen auf ihren Köpfen nicht.

Die Firma SOFTWARE 2000 hat, abgesehen von dem nun erschienenen Game KENGI, noch große Pläne mit den knuffigen Neuschöpfungen. Sie sollen nämlich auch in

zukünftigen Produktionen der Softwareschmiede in Erscheinung treten. Lest aber nun selbst, was die Gnome bei ihrer Premiere zu bieten haben: Hier dienen sie als Spielfiguren, die strategisch klug auf das Spielfeld gesetzt werden müssen.

Das Kengi-Spielprinzip ist im Grunde nichts anderes als



Leider nicht im Bild: Der Hammer.

Foto: Amiga

*Tic Tac Toe*. Allerdings wurde dieses Prinzip um einiges erweitert. Es wird auf insgesamt fünf Ebenen gespielt, die auf einer Übersicht am rechten Bildschirmrand zu sehen sind. Der Hauptteil des Screens ist mit dem Feld ausgefüllt, auf dem gerade gespielt wird. Bevor jedoch zur ersten Ebene eine weitere hinzugenommen werden kann, muß auf der ersten gesetzt werden. In der zweiten, dritten, vierten und fünften Ebene kann der Spieler nur Kengis auf die Felder setzen, die in der vorherigen schon einmal besetzt wur-

den. Das heißt also auch, daß nur in der ersten Ebene „wahllos“ gesetzt werden kann. Ziel des Spieles ist es, mindestens vier Kengis waagerecht, senkrecht oder diagonal aneinanderliegend zu platzieren. Soweit bleibt alles beim alten. Kommen wir jedoch jetzt zu einer Neuerung, die etwas schwierig zu erklären ist. Ich versuche es trotzdem: Nehmen wir als Beispiel die ganz linke Senkrechte des Spielfeldes. Denkt Euch nun einfach mal, die Kästchen wären von unten nach oben mit den Zahlen eins bis fünf nummeriert.

Setzt der Spieler nun seine Kengis in vier hintereinander folgenden Ebenen auf das mit „eins“ belegte Kästchen, so hat er einen Vierer. Eben-

falls, wenn er in Ebene eins einen Kengi auf Feld eins, in Ebene zwei auf Feld zwei, in drei auf drei und in Ebene vier auf Feld vier setzt. War's zu schwierig? Macht Euch keine Gedanken, nach ein oder zwei Spielen hat man das Prinzip verstanden.

Zu Anfang des Games erscheint ein Menü, in dem man zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen und unter anderem auch bestimmen kann, wie das Spiel enden soll. So kann es einmal zuende sein, wenn einer der beiden Spieler einen Vierer gesetzt hat, oder

aber man spielt so lange, bis nichts mehr geht. Wobei die zweite Variante sicher die spannendere und längere ist.

Ihr merkt also jetzt schon, daß Kengi die grauen Zellen ganz schön in Bewegung hält. Leider hat man bei diesem Game mehr an das Innere des Spielerkopfes als an das Äußere gedacht. Denn: Wie heißt es immer so schön: „Das Auge ißt (spielt) mit!“ Die Kengis sind, wie schon erwähnt, recht knuffig, aber ansonsten kommt grafisch recht wenig rüber.

Gesetzt wird beispielsweise, indem man das jeweilige Feld anklickt. Daraufhin wird eins der Männchen von einem Roboarm über dem Spielfeld fallengelassen, um dann schreiend auf dem entsprechenden Feld zu landen. Ist dies geschehen, so ist das Spielfeld wie zu Stein erstarrt – keinerlei Bewegung. Schön wäre es, wenn die Kengis beispielsweise auf dem Feld hin und her wackeln würden, oder weiß der Geier, was? So sieht es jedenfalls ein bißchen sehr tot aus. Leider ist auch die Musi, die während dem Spiel läuft ziemlich nervig, aber die kann im Menü an- und abgestellt werden.

Sieht man von diesen Mankos einmal ab, so bleibt immer noch ein recht unterhaltsames Strategiespiel übrig, was dem schnellen und logischen Denken nur sehr förderlich sein kann. Außerdem kommt – wenn man zu zweit spielt – eine Menge Spielspaß rüber.

Sandra Alter

Grafik .....	7
Anleitung .....	9
Spielaufbau .....	8
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	8

# GELBEN MÄNNCHEN



# S P O R T S B O X I N G

**RUSHWARE**

Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH  
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2  
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG

**NEU!**

Holen Sie sich jetzt die brandheiße Demo-Version dieses Spiels kostenlos mit Ihrem Computer aus dem Fernseher! Mit vielen weiteren Demos, Testberichten, Preis-ausschreiben etc. Die ganze Welt der Spiele und weitere Top-Angebote im Datenfernsehen

**Channel VideoDat**

Infos im Fachhandel oder bei:  
Wiegand - Video-Daten-Systeme,  
Palmersdorfer Hof 11-19,  
5040 Brühl, Tel.: 0 22 32/4 50 28,  
Fax: 4 46 99, BTX 45020.

## *Boxen in der vierten dimension?!*

Mindscape und der preisgekrönte Produzent DSI eröffnen mit der 4D-Sports-Serie ein neues Zeitalter für alle Besitzer eines Home Computers. Hier wird die vierte Dimension verwirklicht und alle Handlungen sind verblüffend realistisch. Die Gestaltungen und Simulationen sind den menschlichen Bewegungen angepaßt worden. 4D-Sports-Boxing ist in seiner Genauigkeit kaum zu übertreffen. Dieses Spiel gibt Ihnen die Möglichkeit bis zu zehn eigene Boxer zu gestalten und zu führen. Sie bestimmen wie groß, schwer und stark jeder einzelne Boxer sein soll. Sie trainieren jeden dieser Sportler und machen aus ihnen kraftvolle Kampfmaschinen. -Dann wird es Zeit die Kämpfer gegenseitig antreten zu lassen.

**MINDSCAPE**





## IM BLICK- PUNKT



# Mit Karacho ins Weltall

**ORIGIN** wirbelt texanischen Staub auf. Was das schon legendäre Softwarehaus von „Lord British“ Garriott zur Zeit ausheckt, kann sich sehen lassen. Die Fortsetzung der **WORLDS OF ULTIMA**-Reihe, sowie des phantastischen **WING COMMANDER** stehen uns diesen Sommer ins Haus. Wie üblich, setzt man auf den PC – oder vielmehr, den AT – und sein darstellerisches Talent. Wir ließen uns schon einmal den Mund wässrig machen und wollen Euch die Neuigkeiten gleich weitergeben.

Wer dem **WINGCOMMANDER**-Fieber verfallen ist, wird sich schon eilends auf die **SECRET MISSIONS** gestürzt haben. Eine zweite Zusatzdisk, **THE SECRET MISSIONS 2: CRUSADE** müßte bei Drucklegung schon erhältlich sein. Darin steuert Ihr das Schiff eines Kilrathi-Überläufers und versucht, das Geheimnis des „heiligen Krieges“ zu ergründen. Beide Ergänzungen benötigen das Originalprogramm.

Gegen die Zeit arbeitet Ihr auch in **WING COMMANDER II: VENGEANCE OF THE KILRATHI**. Sechs Jahre nach eurem Sieg im Wega-Sektor sinnt Prinz Thrakhath auf Rache für den Tod seines Bruders, Bakhtosh Redclaw. Mit feinen Neuerungen (Zugstrahl, Lasertürmen, Torpedos gegen spezielle Schutzschilde) ausgestattet, werft Ihr Eure treue *Tigerkralle* wieder in den Kampf. Indes hat der Feind auch nicht geschlafen. So müßt Ihr Euch nicht nur mit seinen aus der Unsichtbarkeit angreifenden Schiffen herumärgern, sondern auch einen Verräter in der Konföderation ausfindig und unschädlich machen. Die Rettung der Flotte soll mit digitalisierter Sprachausgabe, ebensolchem Hintergrund und einer Replay-Kamera noch schöner und dramatischer werden als Euer erster Einsatz.

Weniger aufreibende Action als verrückte Rätsel warten auf Fans der **WORLDS OF ULTIMA**-Serie. Geschickt wird das ausgefeilte Rollenspiel-mit-Draufsicht-Prinzip in exotischen neuen Geschichten vermarktet. War-

um nicht, wenn man solche Freude wie an *The Savage Empire* hat? **MARTIAN DREAMS**, zweiter Sproß der Serie, entführt eine Gruppe viktorianischer Ausstellungsbesucher auf den Mars!

Fantasy und Geschichte mischen sich auf's Feinste, wenn Psychologe Freud, Zeitungszar Hearst, Romancier H.G. Wells und Schurke Rasputin aufeinander treffen. Auf der Suche nach einer vermißten Mars-Expedition entdeckt Ihr dort tote Städte

und – Marsianer. Die haben sich menschlicher Körper bedient, um aus ihrem Gefängnis zu entfliehen. Neben zahlreichen anderen Aufgaben müßt Ihr schließlich Marsianer und Menschen befreien – ein alptraumhafter Showdown beginnt... Freuen wir uns auf das Abenteuer, das ebenso phantastisch klingt wie es aussieht! Weitere Nachrichten folgen, sobald wir mehr in die Finger bekommen! ■

**EVA HOOGH**







# MAMA MIA!!



**BALLARENA**

**System:** Archimedes,  
**empf. VK-Preis:** ca. 70  
Mark, **Hersteller:** Eterna,  
Frankreich, **Muster von:**  
Kai Uffenkamp Computer  
Systeme, 4904 Enger.

Jaaa, darauf hat die Welt  
gewartet! Nun endlich ist sie  
fertiggestellt, die allerneue-  
ste und schätzungsweise  
5000ste *Breakout*-Version:  
BALLARENA.

Trotzdem braucht jetzt  
niemand ein müdes Gähnen  
von sich zu geben, denn ir-  
gendwo ist dieses von der  
französischen Firma ETERNA  
hergestellte Game doch eine  
Premiere. Denn Ballarena  
wurde für den ARCHIMEDES  
programmiert.

Das übliche *Breakout*-  
Prinzip ist außerdem weitge-  
hend geändert worden. So  
bewegt sich der Schläger  
nicht nur unterhalb des  
Screens nach links und

rechts, sondern rund um das  
zu zerstörende Gebilde –  
und das in einer Affenge-  
schwindigkeit! Technisch ist  
dieses Game nahezu perfekt.  
Alle Grafiken werden mit  
256 Farben dargestellt. Wei-  
terhin beinhaltet es vier ver-  
schiedene Musikstücke und  
19 Special Effects! Einer da-  
von ist „Mama mia“, das  
nämlich immer dann ertönt,  
wenn ein Ball ins Aus geht.

Insgesamt sind 62 Level zu  
bewältigen, die wiederum  
376 Steine mit den verschie-  
densten Funktionen zu bie-  
ten haben. Zusätzlich wird  
der Spieler noch mit 19 Mon-  
stern und zahlreichen Bo-  
nusleveln beglückt.

Die Animationen der Sprites  
sind mehr als flüssig, selbst  
wenn tierisch viele zur  
gleichen Zeit auf dem Screen  
zu sehen sind. Das Design  
der Level, sowohl in Farbe  
als auch Darstellung, ist ein  
wahrer Augenschmaus.

Man ist nämlich hier davon  
abgegangen, alle Steine in ei-  
nem Haufen zusammenzu-  
pressen. Da tauchen dann  
stattdessen die phantasie-

vollsten Gebilde auf, die  
man sich vorstellen kann.  
Selbst die Steine wurden ver-  
ändert. Mal rund, mal  
schlauchartig, fünfeckig oder  
oval – bei Ballarena wird der  
Spieler auf alle möglichen  
Variationen stoßen.

Leider hat aber auch Balla-  
rena einen Haken, oder sa-  
gen wir mal – ein Häkchen:  
Die Steuerung ist recht ge-  
wöhnungsbedürftig, aber  
durchaus in den Griff zu  
kriegen. Allerdings muß man  
dazusagen, daß drei Ge-  
schwindigkeitsstufen für die  
Maus eingebaut wurden und  
auch die Tastatursteuerung  
vom Spieler selbst editierbar  
ist. Die Tastatur ist jedoch ein  
wenig schwieriger zu hand-  
haben als die Maus, da im-  
mer vier Tasten fast gleich-  
zeitig bedient werden müs-  
sen. Abschließend geht ein  
dickes Lob an die Firma  
Eterna – nicht wegen der  
Idee, sondern wegen techni-  
scher Perfektion bei der Pro-  
grammierung!

Sandra Alter

Grafik .....	9
Sound .....	9
Spielablauf .....	8
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	9

Anzeige

**Nur ein Genie  
beherrscht  
das Chaos!**

**... oder wißt Ihr, wo  
Eure 5/89 liegt?**

Bitte Bestellkarte benutzen

TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege



# FLAMES OF



**Kämpfen Sie in Luftduellen um die Herrschaft über den Wolken, oder greifen Sie für den Feind wichtige Ziele am Boden an.**



**Operationen im Dunkel der Nacht bieten hervorragende Tarnung für Ihre Manöver, die hier vom Schweinwerferlicht der Jeeps beleuchtet werden.**



**Die 3 Mio. Kubikmeter umfassende Spielfläche beschränkt sich keineswegs nur auf Gelände über dem Meeresspiegel. In den Gefilden unter Wasser haben Sie drei verschiedene Arten von U-Booten zur Verfügung.**

Die gezeigten Screen-Hardcopy's wurden vom Atari ST gewonnen. Das Aussehen der Screens Ihres Computers kann davon abweichen.

**Flammen der Freiheit (Flames of Freedom), der neue Riesenhit der Autoren von Midwinter, bietet totale Freiheit: Entscheidungsfreiheit, Handlungsfreiheit,**



**Spüren Sie feindliche Schiffe auf, zerstören Sie sie, versenken Sie sie in ein naßes Grab auf dem Boden des Meeres, von dem aus die Oberfläche schwach durchschimmert.**

**TOTAL FREEDOM VON RAINBIR**

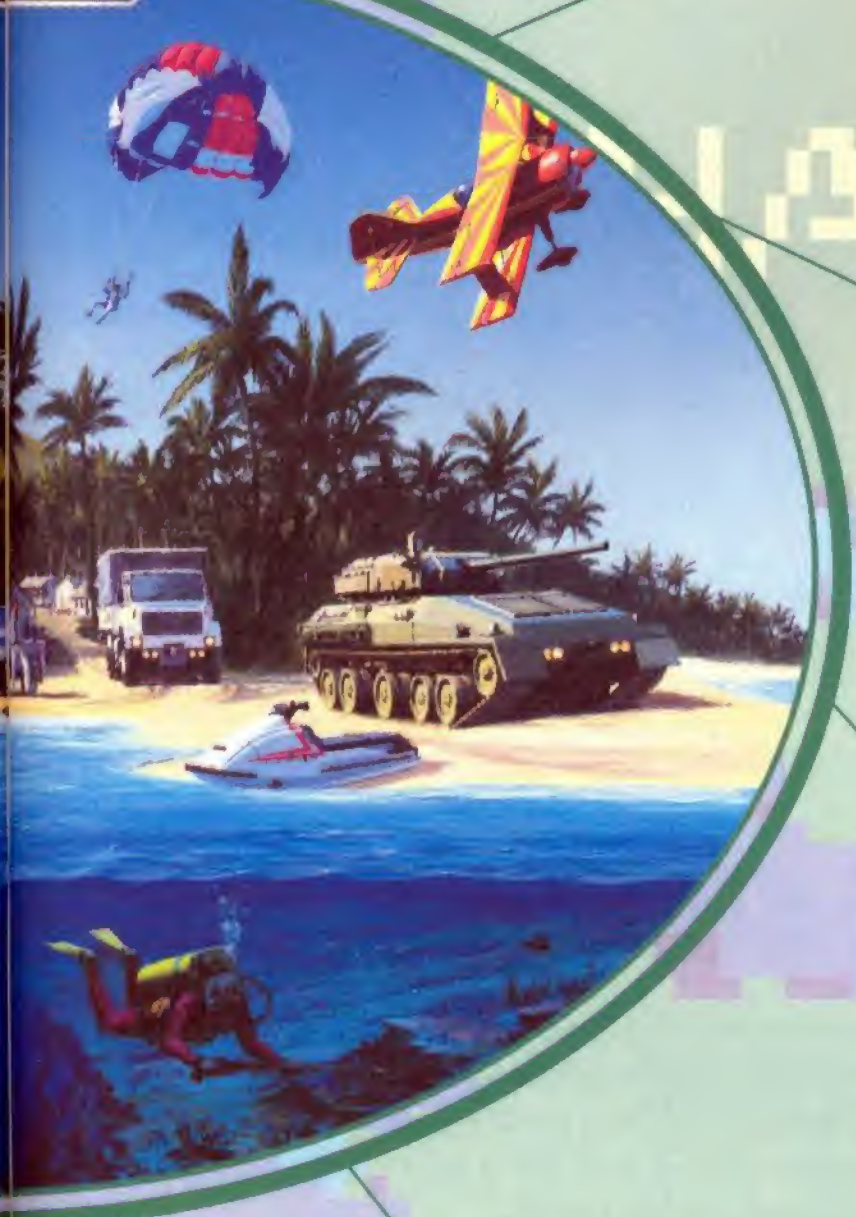
**(1000 Meilen lang s 1000 Meilen breit X 15.000 Fuß hoch) + ( 4000 Personen X 22 Transport**



# FREEDOM

**Bewegungsfreiheit. Eine dreidimensionale Umgebung, gefüllt mit Action, Abenteuer und Strategie. Der Einstieg ist nicht schwer... ein Entkommen praktisch unmöglich.**

BIRD



Eine Million Quadratmeilen mit präzise kartographiertem 3-D-Terrain, generiert mit Fraktaltechnik, und durchgehend mit Lichtquellen ausgestattet, bieten eine Arena, die sogar den Vorgänger – das sagenhafte Midwinter 1 – in den Schatten stellt.



Überfliegen Sie die 41 Inseln mit Hubschrauber, Zeppelin, im Fallschirm, mit Raketenantrieb oder wie in der Abbildung gezeigt, mit Zweierflugzeug und Ballon – und genießen Sie die einmalige Aussicht von da oben.



Der Feind besitzt ein großes Arsenal an Feuerwaffen, die er zu Land, in der Luft und zur See gegen Sie einsetzt. Seine Reaktionen sind schnell und intelligent.



Die Oberfläche des Meeres wird durch ständig in Bewegung befindliche Fraktalpunkte erzeugt – passen Sie auf, daß Sie nicht seekrank werden.

WINTER  
FREEDOM

**DEN MEISTERN DER STRATEGIE.**

Flames of Freedom erscheint in Kürze auf dem Commodore Amiga, dem Atari ST und IBM PC und kompatiblen Rechnern.

(X 1000e von Gebäuden) = 3.000.000 Kubikmeilen voller Action, Abenteuer und Strategie





# Ein STARBYTE kommt selten allein

Man sieht sich, man trifft sich. Diesmal war ich zu Gast beim Bochumer Software-Haus STARBYTE. Die Zeiten mit OCEAN sind vorbei, mit VIRGIN (U.K.) wird man in Zukunft zusammenarbeiten. Die Produkte sollen besser in aller Welt vertrieben werden. ROLLING RONNY wird zu einem Comic-Helden aufgebaut und später (etwa im September) in Teil eins dieser Saga auf den Screen gebracht. Was STARBYTE noch so auf die Beine stellt, erfahrt Ihr im folgenden Bericht.



Jürgen Kraft (oben) hat gut lachen: *WARRIORS OF DARKNESS* (hier Amiga und nächste Seite oben rechts ebenfalls) kommt auf CDTV.



Jürgen Kraft und Markus Scheer sind stets bemüht, dem momentanen Trend zu folgen. Neben der Homecomputer-Software, welche zum Großteil aus der brillanten Feder schweizerischer Programmierkunst entspringt (feste Mitarbeiter des Hauses), „ist man das erste deutsche Software-Haus, welches Titel für das **Commodore CDTV** entwickelt“, bemerkte Jürgen Kraft. Ich hatte die Gelegenheit beim Schopfe ergriffen, mich – zunächst – auf **WARRIORS OF DARKNESS** (Amiga) zu stürzen. Dieses fantastische Fantasy-Action-Game wird schon in wenigen Monaten auf dem CDTV erscheinen. So ein bisschen *Cinemaware* oder *Psygnosis*-(Vorspann) ist zu erkennen. Markus dazu: „Endlich ist es an der Zeit, den Leuten 'draußen' zu zeigen, daß auch und gerade Deutsche in der Lage sind, Qualitätsarbeit zu leisten. Mancherorts werden die Deutschen – oder Deutschsprachigen; wir haben ja auch Schweizer in unserem Team – immer noch stark unterschätzt.“

Das CDTV halte ich für eine hervorragende Ergänzung zum augenblicklichen „Konsolen-Markt“. Wie ich schon in ASM 3/91, innerhalb des CES-Reports – berichtete, glaube ich, daß sich Commodore einen Markt erschließen wird, der weit über das „Rechner-Image“ hinausgeht. Die Mutti kann Kochrezepte abfrage. Opa zieht sich die Gärtner-Disc rein. Vati schlägt nach im elektronischen Guinness-Buch, während Sven & Sascha Sportspiele betreiben oder Adventure-Rätsel lösen. Das Ding *könnte* eine echte Ergänzung zur Glotze, dem Videorekorder oder Plattenspieler sein. Und: „normale“ Musik-Discs sind ebenso abspielbar.

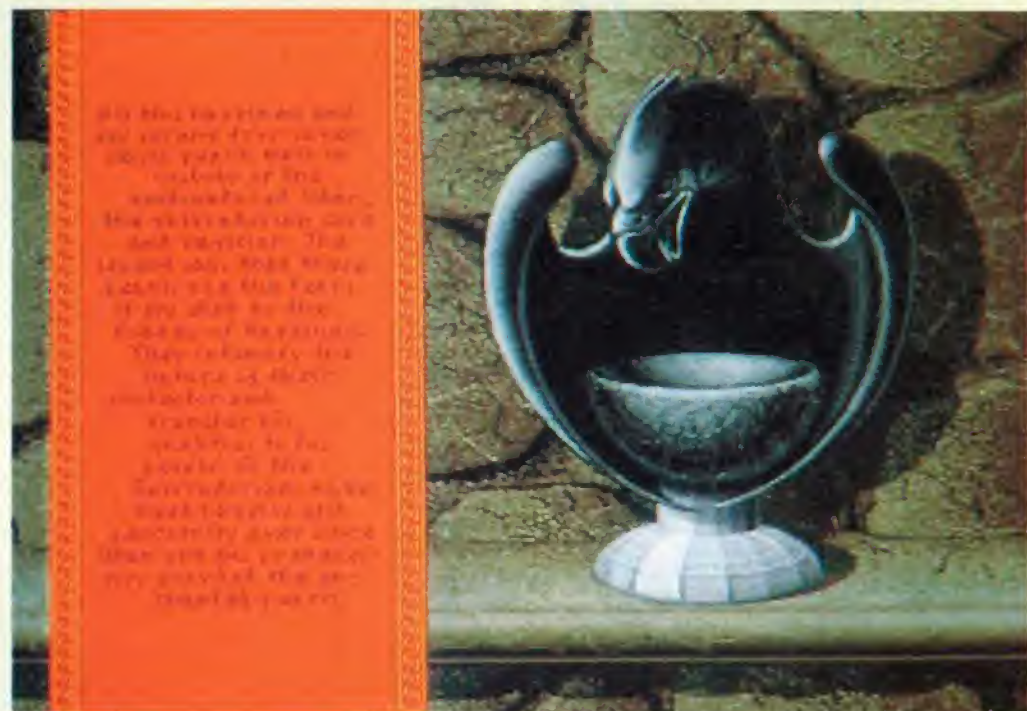
In ähnlichen Bahnen denkt auch STARBYTE. Neben dem Adventure Warriors of Darkness wird – zu-

nächst in den USA – im Sommer auch **TIE BREAK** auf CDTV erscheinen. Jürgen Kraft dazu: „Ich denke, daß das CDTV eine große Chance besitzt, sich in den Haushalten einzunisten. Da wir momentan lediglich auf Spiel-Entwicklung konzentriert sind, möchte ich weitere, auch neue Programme, für dieses System produzieren.“

Auch auf anderen Feldern ist das Bochumer Haus aktiv. So z.B. in Sachen NES und – natürlich – **GAME BOY**. Ein Hersteller-Name fällt, wird aber gleich wieder demontiert.

Will man doch nicht das Huhn, das goldene Eier legen könnte, den Mitbewerbern auf dem silbernen Tablett servieren. Fest aber steht, daß für **GAME BOY** in Kürze **LOGO** und **SARAKON** erscheinen werden.

**weiter geht's  
auf Seite 66!**



STARBYTE'S Produktions-CDTV. Sounds und Sprache werden hier ins Game „eingebaut“.



## Käpt'n Nuß und die Schatzinsel

Sagt Euch der Titel **ROLLING RONNIE** etwas? Wenn Ihr Eure Hausaufgaben gemacht bzw. die **ASM** regelmäßig studiert habt, dürfte der Memosektor Eurer Biopositronik nun folgende Daten auswerfen: Typ mit Rollschuhen, Jump 'n' Run, Vorversion, Release Date Herbst '91.



Der rollende Ronnie steht bei der Bochumer Firma **STARBYTE** unter Vertrag, die ihn mit der Hauptrolle in einer ganzen Games-Serie und entsprechender Promotion zu einer Legende, zu einem neuen Softwarehelden machen möchte.

Was hat RR denn nun mit dem Piraten des hier vorliegenden Spieles **TRAPS 'N' TREASURES** zu tun? Ganz einfach – **den Piraten wird es in dieser Form gar nicht geben.** Stattdessen nimmt Ronnie dessen Stelle ein, denn für Statisten ist hier kein Platz. Nur richtige Heros können die Gefahren auf **Monster Island** meistern.

Zwar konnte ich bei der Vorabversion von **Traps 'n'**

**Treasures** lediglich einen Level testen – was hier geboten wird, läßt sich aber sehen. In diesem **Jump 'n' Run** Game gilt es eine Insel nach Schätzen abzusuchen und dabei den obligatorischen Monstern auszuweichen bzw. sie ins Jenseits zu befördern. Neben Goldstücken finden sich auch Tonkrüge, die mit einem Schwertschlag diverse Bonus-Früchte, aber auch energieverzehrende Totenschädel freigeben. Schatztruhen enthalten Schlüssel, mit denen der Zugang zu etlichen Höhlensystemen gewährt wird, in denen weitere Bewährungsproben warten.

Die Grafik der Amiga-Version ist detailreich und farbenfroh, das vertikale und

horizontale Scrolling absolut ruckelfrei und die diversen Sondereinlagen echt hübsch. So erzittert beispielsweise der gesamte Screen, wenn der Hero in die Eisregion der Insel kommt (wo er übrigens wunderbar herumschlittert) und mächtige Eiskugel polternd nach seinem Leben trachten, verliert er sein Leben, segelt der Piratenhut langsam zu Boden.

**Traps 'n' Treasures** ist der zweite Teil der **Rolling-Ronnie**-Serie und wird voraussichtlich Anfang '92 für Amiga und ST erscheinen. Part One **ROLLING RONNIE** wird hopefully zu X-Mas released. Mal sehen! ■

**KLAUS...**







## Medusa lebt!

**Tja, liebe AdventureActionStrategieSimulationsfreaks, die Schlangenköpfige lebt und treibt weiter ihr Unheil. 500 Jahre nach der vermeintlichen Eliminierung dieser Kreatur des Bösen durch unseren Helden aus RINGS OF THE MEDUSA ist sie stark wie nie zuvor.**

Das einst fruchtbare und prosperierende Land hat sie mittels schwarzer Magie und hinterhältiger Intrigen in einen desolaten Zustand gebracht. Mordende, brandschatzende Banden durchziehen den Kontinent und hinterlassen eine blutige Spur des Schreckens. Des Schlimmen nicht genug, hat die elende Tochter einer Hündin des Heroes Angehraute entführt und tief in einem unterirdischen Dungeonkomplex versteckt. Dort wartet sie voller Haß auf Dich, um die entscheidende Schlacht zwischen Gut und Böse zu schlagen und das Land endgültig in tiefste Finsternis zu stürzen.

So kam es, daß die Firma STARBYTE den zweiten Teil des ASM-Hits Rings of Medusa mit dem Titel RETURN OF MEDUSA produziert, denn zukünftige Ereignisse sollen schon heute dem historisch interessierten Gamer präsentiert werden.

Was ist neu an ROM II? Nun, eine ganze Menge! Der wohl interessanteste Punkt ist die Aufnahme einiger Actionparts in das ansonsten eher strategie- und simulationsbetonte Game. So wur-

den beispielsweise die Seeschlachten um ein Shoot'em-up bereichert. Der Player sieht den Bug seines Schiffes und muß mittels der dort montierten drehbaren Flak die vorbeifahrenden feindlichen Schiffe „zerlegen“. Noch besser kommt aber der Dungeonteil à la 'Dungeon Master. Das gesamte Land ist mit unterirdischen Kerkern übersät, die mittels Kreuzpeilung ermittelt und dann untersucht werden können. Dort finden sich die zahlreichen Schlüssel, die für die Eroberung des Hauptquartiers der Medusa unbedingt erforderlich sind. Natürlich mangelt es nicht an Monstern und Rätseln.

Return of Medusa machte in der Vorversion einen ausgezeichneten Eindruck. War der erste Teil schon verdammt gut, dürfte der zweite, dank der zusätzlichen Actionelemente, noch besser werden. Das könnte diesmal sogar ein Mega-Hit werden. Wir werden sehen! Die Vollversion für Amiga und ST erscheint Ende Mai, eine PC- und eine C-64-Version wird im Juni auf dem Markt sein.

... CRUISER ...

## What is to come.....

**Ein neues deutschsprachiges Adventure wartet in der Zukunft auf uns – genau gesagt im Jahre 1992 anno Domini. Dann veröffentlicht STARBYTE das von AVANTGARDISTIC ARTS programmierte Grafikadventure SOUL CRYSTAL für Amiga, PC und ST.**

Der Held Dave bzw. Du machen endlich einmal Urlaub ohne die ewig nervenden Eltern. Ganz allein mietest Du Dich in ein einsames Hotel im schottischen Hochland ein. In dieser urzeitlichen grandiosen Umgebung willst Du einfach nur relaxen und die Natur genießen. Doch aus dem Rummhängen wird leider nichts. Irgendwie liegt eine seltsame Stimmung über diesem Ort. Ein Einheimischer erzählt Dir eine gruselige Geschichte von einer Stadt, die über Nacht in den Fluten des nahen Bergsees versunken ist. An der Rezeption findest Du eine Liste berühmter Persönlichkeiten, die alle hier logiert haben – seltsamerweise tragen einige der Namen dieses schwarze Kreuz am Ende. Warum sind die Leute gerade hier gestorben? Plötzlich hast Du das unbestimmte Gefühl, daß Du doch lieber „Majorka“ hättest buchen sollen.

Soweit die Story zu Soul Crystal. Nun ein paar Takte zum Game selbst. Die obere

Hälfte des Screens ist für die Grafiken reserviert, wobei der hübsch stilisierte Rahmen ca. zwei Drittel beansprucht und die eigentliche Grafik des aktuellen Ortes recht klein mit einem Drittel vorliebnehmen muß. Die „Ortsgrafik“ ist guter Durchschnitt, nicht mehr und nicht weniger.

Der untere Teil des Bildschirms wird von den ausführlichen Texten belegt, die bei Bedarf auf das Notwendigste beschränkt werden können. Das ganze Geschehen wird mittels Maus gesteuert, wobei alle nötigen Befehlsicons zur Verfügung stehen, um das Game einwandfrei zu spielen. Der Parser macht einen recht intelligenten Eindruck und scheut auch nicht davor zurück, den User als Loser zu titulieren, wenn er sich zu dämlich anstellt (so wie ich).

Soul Crystal umfaßt 103 Räume, 130 Grafiken, 250 Kb Text und 72 Kb Musik, die auf dem Ami echt gut klingt.

... SEGEL







Bei STARBYTE steht ebenso fest, „wer jetzt die Entwicklung verschläft, wer jetzt nicht in den Konsolen-Bereich eindringt, wird es schwer haben, später auf den Zug aufzuspringen!“ Jürgen & Markus wissen genau, wovon sie sprechen. Der D-Zug ist am Rollen. Den Intercity möchte man in der Ersten Klasse genießen. Die Hochgeschwindigkeitsbahn kommt unaufhaltsam nach Deutschland...

#### ◀ ROLLING RONNY x 4

Zurück zur „Normalität“! Man muß sich ja zunächst einmal seine Meriten im Homecomputer-Bereich verdienen. Die Produktionen spielen sich hauptsächlich im 16-bit-Feld ab; allen voran Amiga-Soft; dicht gefolgt von den PC-Programmen. „Natürlich werden wir den ST und den 64er nicht fallenlassen. Dazu besteht bei uns keinerlei Anlaß. Gerade, was die beiden 'vermeintlich schwächeren' Rechnertypen angeht, haben wir weiterhin ein gutes Gefühl, die Software reichlich an den Mann zu bringen“, meint Jürgen.

**ROLLING RONNY**, der lustige Bursche auf seinen Rollschuhen, wird seinen Weg im „heißen Herbst“ machen. Die „8bit“-Idee ist gut, läßt sich hervorragend auf Amiga, ST oder PC (auch die 64er-Version kommt zeitgleich) spielen und bietet die Chance, auch konsolenmäßig groß rauszukommen. Ronny rast quer durch die Stadt, um sein Taschengeld durch Aufträge etwas aufzupolieren. Er muß comicartigen Gegnern ausweichen (funny ist die Birnen-werfende Stehlampe...), ein paar Kröten (in Form von herabfallenden Silberlingen) aufnehmen oder Jobs annehmen, um letztendlich das Geld für die Busfahrt zum nächsten Level im Beutel zu haben. Und so geht's weiter, bis in die Peripherie der Metropolis...

Im zweiten Teil, **TRAPS'N' TREASURES**, geht Ronny als Pirat auf Schatzsuche. Dieses Game ist auch was für Landratten, denn der Großteil des Szenarios spielt sich auf festem oder bisweilen glattem Untergrund ab. Erst 1992 werden wir in den Genuß des zweiten Abschnitts der Ronny-Serie kommen. Anmerkung: Weder ASM noch STARBYTE möchten Euch schon heute die Nase lang machen. Dies hat auch nichts mit der immer häufiger „angestrebten“ – aber lästigen und unnötigen „Exklusiv-Berichterstattung“ – zu tun. Dies ist lediglich ein erster Lauscher in die Zukunftsmusik.

Ebenfalls erst im kommenden Jahr wird ein Grafik-Adventure auf den Markt geworfen, das sich mit Mysterien im schottischen Hochland beschäftigt – **SOUL CRYSTAL** heißt die Produktion, die drei Formate gleichzeitig – Amiga, ST, PC – ins Rennen schickt.

Etwas eher, nämlich im schwülen Sommer, kommt, man möchte fast sagen: endlich, **THE RETURN OF MEDUSA** (R.O.M 2) in die Shops. Der Nachfolger als solcher ist keiner. Daß heißt, es spielt überhaupt keine Rolle, ob man *Rings of Medusa* kennt oder nicht (aber es hilft...). Es handelt sich um ein komplett eigenständiges Werk, das andere Features enthält und den Spieler in Dungeons führt. Hier angelangt, muß er Türen öffnen. Dies geschieht nicht unbedingt über aufzuspürende Schlüssel – nein, insbesondere durch Geschicklichkeits-Spielchen kommt man den Klinken näher...

Einige dieser Titel werden hier in Form unseres „IM BLICKPUNKT“ näher beleuchtet. ASM und ich bitten um gefällige Beachtung. Ende des Textes. Feierabend. Die Elster kräht – und Manni geht...

**MANFRED KLEIMANN**



# 60 TACKEN SIND O.K.



## SPACE ASSAULT

**System:** Amiga, empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Hersteller: Magic Soft, 2320 Plön, Muster von: Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Sehr gewöhnungsbedürftig, aber gar nicht mal so schlecht. So kann man das Game aus dem Hause MAGIC SOFT mit einem Satz umschreiben. SPACE ASSAULT ist die neueste Amiga-Ballerorgie. An *Turrican* oder ähnliches reicht es bei weitem



nicht heran, aber es ist durchaus akzeptabel, was hier geboten wird.

Space Assault bietet schnelles und flüssiges Scrolling und hat eine hervorragende Steuerung. Auch in Sachen Gegnern geht es ziemlich haarig zu. Wohl denen, die einen Joystick mit Dauerfeuer ihr eigen nennen können. Nochzudem ist die Kollisionsabfrage ziemlich kleinlich ausgefallen. Also, Vorsicht, auf keinen Fall zu knappe Sachen machen! Da es wirklich heiß hergeht, ist man schon motiviert, Space Assault zu spielen. Was jedoch die guten Effekte oder gar neue Ideen anbetrifft, könnt Ihr beim Magic-Soft-Produkt vergeblich danach suchen. Im Klartext: Die Ballerei könnte dem Aussehen

nach aus dem Jahre 1988 stammen.

Gegnersprites sowie Endgegner sind recht einfallslos gestaltet, ebenso die zu durchfliegenden Szenarien, welche meist metallischen Charakter auf schwarzem Hintergrund haben. Hier werdet Ihr Walkern, kleinen Joysticks, fremden Fliegern, etc. begegnen. Doch nicht die Schönheit der Gegner ist hier ausschlaggebend, sondern eher deren Menge. Vier Schiffe stehen zur Verfügung, die allerdings sehr schnell den Bach runter gehen, wenn man nicht aufpaßt.

Dem Schwierigkeitsgrad entsprechend können jede

Menge Extras eingesammelt werden. Hier reicht die Palette von Missiles, Mehrfachschüssen über Zusatzleben bis hin zu Schutzschilden. So ausgerüstet, kommt erst rechter Spaß auf. Aber wie schon erwähnt, es ist einzig und allein der Schwierigkeitsgrad, der reizt, dieses Game zu spielen.

Etwas richtig Tolles, Weltbewegendes werdet Ihr auf der Space-Assault-Diskette nicht vorfinden. Dennoch sind 60 Tacken durchaus gerechtfertigt.

Sandra Alter

Grafik .....	8
Sound .....	8
Spielablauf .....	7
Motivation .....	8
Preis/Leistung .....	8

## KaroSoft

Jürgen Vieth

### IBM

Airline Transp. Pilot (SubLogic)*	105,00	Mario Andretti's, Handbuch dt. *	74,50
Bane of the Cosmic Forge *	89,00	MIG 29, Handbuch deutsch *	79,50
Blue Max *	82,50	Monkey Island, kpl. dt. VGA HD *	89,50
Cadaver, komplett deutsch + *	69,00	Monkey Island, kpl. deutsch EGA *	74,50
Countdown, Anleitung deutsch *	74,50	N.A.M., Handbuch dt. *	89,00
Das Boot *	82,50	Ökolopoly Vers. 3.0 Kpl. deutsch *	129,00
Deathn. of Krynn, Anltg. dt. *	89,90	Populous, dt. Handbuch *	69,00
Elvira, komplett deutsch *	95,00	Ports of Call, deutsche Version *	86,50
Eye of The Beholder *	74,50	Quest f. Glory II (Heroes Quest II)	89,00
F 117 A Nighthawk (Stealth F.2.0) + *	89,90	Railroad Tycoon, dt. Handbuch *	89,90
F 15 Strike Eagle II *	89,90	Red Baron (SIERRA) EGA o. VGA *	89,00
F 29, Handbuch deutsch + *	74,50	Rise of the Dragon (SIERRA) *	89,00
Flames of Freedom, Handbuch dt. + *	89,90	Savage Empire *	72,50
Flight Sim. 4.0 deutsche Version *	144,00	Silent Service II, Handb. dt. *	86,50
Aircraft Designer, für F1.4.0 engl. *	79,50	Sim Earth, Handbuch deutsch + *	95,00
Aircraft Designer, für F1.4.0 deut. *	96,50	SimCity, Handbuch deutsch *	74,00
Genghis Khan, deutsch *	89,00	Space Quest III kompl. deutsch! *	89,00
Great Courts II, Anl. deutsch *	74,50	Space Quest IV VGA oder EGA je *	89,00
Heart of China VGA + EGA je + *	89,00	Spirit of Excalibur + *	89,90
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt. *	75,00	Their finest Hour (Battle of Brit.) *	75,00
Ishido, Anleitung deutsch *	75,00	Transworld, kpl. deutsch *	74,50
Kings Quest V/EGA oder VGA *	89,00 / 99,00	TV-Sports Basketball, dt. Handb. *	79,50
Knights of the Sky, Handb. deutsch *	95,00	UMS II, Handbuch deutsch *	82,50
Larry III, komplett deutsch II *	89,00	Wing Commander *	72,50
Lemmings, Anleitung deutsch + *	64,00	Wonderland, Anleitung deutsch *	89,00
LHX Attack Chopper, dt. Anltg. *	99,00	Zak McKracken, kpl. deutsch *	69,00
Light Speed, Handbuch deutsch *	95,00	AdLib - Soundkarte deutsch *	239,00
Links, Golf-Simulation, Handb. dt. *	89,90	AdLib - Soundk. + Visual Composer *	299,00
Loom, komplett deutsch *	75,00	Soundblaster, Handbuch deutsch *	375,00
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch *	88,00		
Maniac Mansion, kpl. deutsch *	69,00		

\* auch auf 3.5" Disketten  
+ bei Drucklegung noch nicht lieferbar

### ATARI ST

A 10 Tank Killer +	79,50	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,00
B.A.T., Anleitung deutsch	89,50	Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,00
Battle Isle +	69,00	Larry III	89,00
Betrayal, Anleitung deutsch	75,00	Lemmings, Anleitung deutsch	64,00
Blue Max +	74,50	M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	75,00
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	59,00	Maniac Mansion, komplett deutsch	69,00
Cadaver, komplett deutsch	67,00	Midwinter, komplett deutsch	69,00
Car Vup, Anleitung deutsch	64,00	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
Champions of Krynn, Handb. deutsch +	74,50	Monkey Island, komplett deutsch	74,50
Chase HQ 2, Anleitung deutsch	64,00	N.A.M. Anleitung deutsch	74,50
Das Boot +	74,50	On the Road, komplett deutsch	71,50
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,00	Panza Kick Boxing, Anltg. deutsch	74,50
Chaos Strikes Back.	69,00	Pirates, Handbuch deutsch	65,00
Dragonflight, Ltd. Edit. kpl. deutsch	71,50	Populous, Handbuch deutsch	65,00
Elvira, komplett deutsch	74,50	Powermonger, Handbuch deutsch	74,50
EPIC, Anleitung deutsch +	69,00	Powermonger-DATA-Disk +	39,00
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. +	74,50	Railroad Tycoon, Handbuch deutsch	74,50
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	Secret of the Silver Blades +	69,00
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt. Hdb.	55,50	Sim City, deutsches Handbuch	67,00
F 16 Falcon-Mission-Disk II, dt. Hdb.	55,50	Spirit of Excalibur +	74,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,00	STOS - The Game Creator, deutsch	49,00
Flames of Freedom, Anltg. dt. +	74,50	STOS - Maestro/Maestro plus	62,00 / 199,00
Flight of the Intruder, Handb. dt. +	74,50	Team Yankee, Anleitung deutsch	71,50
Gunship, Handbuch deutsch	64,00	Their finest Hour, dt. Anleit. 1 MB	75,00
Great Courts 2, Anleitung deutsch	69,00	Trans World, komplett deutsch	69,00
Invest, komplett deutsch	57,00	Turrican II, deutsche Anleitung	64,00
It came fr, the Desert, Handb. dt. +	69,00	UMS II, deutsches Handbuch	74,50
Kick Off II, dt. Anleitung	56,00	Wolfpack, Handbuch deutsch	69,00
Kings Quest V +	89,00	Wonderland, Anleitung deutsch	75,00
Loom, kpl. deutsch	75,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,00
Imperium, Handbuch deutsch	69,00		

### AMIGA

AMOS, Game Creator, incl. Runtime	105,00	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,00
Backgammon, Anleitung deutsch	57,00	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,00
Bane of the Cosmic Forge	89,00	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
Bard's Tale III, Handbuch deutsch	69,00	Monkey Island, komplett deutsch	74,50
Betrayal, Anleitung deutsch	75,00	On the Road, komplett deutsch	71,50
Blue Max	74,50	Panza Kick Boxing, Anleitung deutsch	74,50
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,00	PGA Tour Golf, Handbuch dt.	69,00
Cadaver, komplett deutsch	67,00	Pirates, deutsches Handbuch	66,00
Car Vup, Anleitung deutsch	64,00	Pool of Radiance 1 MB, Handb. deutsch	67,00
Chuck Yeager's 2.0, Handb. deutsch	69,00	Populous, dt. Handbuch	65,00
Das Boot	74,50	Ports of Call, deutsche Version	67,00
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	Powermonger, Handbuch deutsch	74,50
Chaos Strikes Back, kompl. deutsch	67,00	Powermonger-DATA-Disk, Anl. dt. +	39,00
Elvira, komplett deutsch	74,50	Railroad Tycoon, Handb. dt. +	74,50
EPIC, Handbuch deutsch	69,00	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
F 15 Strike Eagle II, Handb. deutsch +	74,50	Secret of the Silver Blades +	69,00
F 16 Falcon, Handbuch deutsch	79,00	SIMCITY, dt. Anleitung 512K (Rest)	52,00
F 16 Mission-Disk I u. II dt. Hdb.	55,50	SIMCITY, Handbuch deutsch 512K	72,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,00	Spirits of Excalibur +	74,50
Flames of Freedom, Anleitung dt. +	74,50	Supremacy, Anleitung deutsch	71,50
Flight of the Intruder, Handb. dt. +	74,50	Team Yankee, Anleitung deutsch	74,50
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,00	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,00
Hard Drivin' II, Anltg. deutsch	64,00	Transworld, kompl. deutsch	69,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00	Ultima V, Anleitung dt.	74,50
Lupo Alberto, Anleitung dt. +	69,00	UMS II, Handbuch deutsch 1 MB	74,50
Imperium, Handbuch deutsch	69,00	Warlock, The Avenger, Anleitung dt.	64,00
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,00	Wings, Handbuch deutsch 1 MB	75,00
Insects in Space, Anl. deutsch +	67,00	Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB	75,00
Invest, komplett deutsch	57,00	Wonderland, dt. Anltg., 1 MB	75,00
Kings Quest V 1 MB +	89,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,00
Lemmings, Anleitung deutsch	64,00	Speicherkarte 512/Uhr/abschaltbar	109,00
Loom, komplett deutsch	75,00	X-Power professional	229,00

Spielaliste kostenlos (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).

Vorkasse 4,- = UPS-EXPRESS NACHNAHME 9,50 DM = POST-NACHNAHME 7,-  
AUSLAND NUR VORKASSE + 10,- DM

Rufen Sie uns an: 0 21 03 - 4 20 88 oder 01 61 - 2 21 70 07  
ODER SCHREIBEN SIE UNS: Postfach 404 \* 4010 HILDEN  
Kein Ladenverkauf - Nur Versand.



# Lug und Trug am Königshof



**BETRAYAL**

**System:** Amiga (512 KByte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** MicroProse, Tetbury, England, **Muster von:** Hersteller.

Es war einmal im Mittelalter. Da wurde einem fiktiven Land von MICROPROSE Leben eingehaucht. Auf dem AMIGA erwachte ein Reich voller Ränke und Gefahren, mit einem König und Bischof, die um ihr Leben fürchten mußten, und vielen Einwohnern, die unter der Steuerlast stöhnten. Da ersann man einen klugen Spieler, der BETRAYAL mit fester Hand leitete und schließlich alle Macht unter sich vereinigte.

Nach einigen Anlaufschwierigkeiten ist das Spiel um Aufstieg (und Fall?) des Strategen fertig. Groß angekündigt, unter dem RAINBIRD-Label veröffentlicht (wie auch *Midwinter* und sein Nachfolger), sollte Betrayal das Grubelereignis des Frühsommers werden.

Die Ausstattung ist üppig. Das Hochglanz-Handbuch im Märchenlook wird von einer Landkarte, einem englisch-deutschen Glossar und der Lade- und Übungsanleitung ergänzt. Die sind zum Glück in besserem Deutsch gehalten als das oberflächlich übersetzte Handbuch. Kostprobe: Der alte Spruch *fair is foul and foul is fair* (sinngemäß: Gut und Böse sind relativ, der Zweck heiligt die Mittel) wurde zu „fair ist faul, und faul ist fair“!!

Trotz Stolpersteinen wird die Grundstimmung des Spiels schnell vermittelt. Schon die Einführungs-geschichte hämmert es ein: Ehrlichkeit und Treue sind out, Verrat ist angesagt! Vier Ritter, denen je acht Dörfer gehören (bei jedem Spielstart anders verteilt), balgen sich um Geld, Macht und Königswürde. Dazu können sie

Auf ihr sind die Orte je nach Spielerzugehörigkeit farblich markiert. Ein entsprechender Schild symbolisiert den gegenwärtigen Aufenthalt jedes Spielers. Die Gegner agieren abwechselnd, einmal pro Monat. Je nach Bedeutung der Handlung kann man dabei einen oder sechs Spielzüge ausführen. Sogenannte „Macht-Züge“

neuen Abschnitt), vermeidet spätere Umwege.

Taktische Feinheiten würzen das Verräterleben. So kann man seine Bevölkerung und Streitkräfte vermehren (interessant!) oder dezimieren, Mehr Mäuler müssen aber auch ernährt werden. Verdirbt die Ernte oder sind die Steuern zu hoch, murren die Bevölkerung, und Eure Beliebtheit sinkt. Schlimmstenfalls droht eine Rebellion. Ihr könnt Gefechte selbst steuern oder vom Rechner zusammenfassen lassen. Ihre schräge Vogelperspektive erinnert an jene der *SSI*-Rollenspiele, ohne deren Detailreichtum zu bieten. Die Winkelzüge der Computergegner lassen sich verfolgen. Der Rechner kann aber auf Wunsch „heimlich“ nachdenken, so daß Ihr die Ergebnisse seiner Züge selbst entdecken müßt. Manchmal werden Zufallsbegegnungen und -funde eingestreut.

Leider erhöhen die simple Grafik und die dünnen Musikstücke den spielerischen Reiz nicht gerade. Man galoppiert durch die Gegend, trifft Entscheidungen und hat irgendwann genug Höflinge gewonnen, um die beiden Machthaber herauszufordern. Ein nettes, nicht zu schwieriges Spiel, Anfängern wegen seines klaren Aufbaus empfohlen. Ausgebuffte Strategie-Profis sollten es sich vor dem Kauf ansehen. Der große Wurf von MicroProse ist Betrayal nämlich leider nicht. ■ Eva Hoogh



*Auf- und Abstieg liegen dicht beisammen...*

ihre Dörfer besuchen, feindliche Siedlungen überfallen oder am Königshof gegen den Rest der Welt intrigieren. Auf Wunsch kann der Rechner einen bis alle Protagonisten steuern. Eingangs wählt Ihr auch den Rang der Recken. Wer als „knight“ anfängt, hat es schwerer als ein baron, earl oder duke. Dafür bleibt das Geschehen übersichtlicher, und man kann sich später noch steigern. Eure Partien lassen sich speichern.

Die Funktionstasten rufen Informationsbildschirme auf. Damit könnt Ihr u.a. jederzeit Eure Lage bei den Höfen, Eure Mittel, Stadtinformationen und die verkleinerte Landkarte einsehen.

im Bischofssitz oder dem Königshof beinhalten das Abliefern von Steuern, das Sammeln von Beweismitteln gegen die drei anderen Ritter, das Anheuern von Spionen oder Attentätern und – zum Spielende – das Herausfordern des Königs oder Bischofs. Sie verbrauchen den ganzen Spielzug. Überlandreisen, Dorfpolitik (Ernten, Festsetzen der Steuern oder Wegezölle) oder Einfallen in Fremdsiedlungen verbrauchen pro Schritt nur ein Sechstel der Runde. Auswahl und Fortbewegung werden – etwas zögerlich – per Joystick gesteuert. Wer beim ersten Durchgang die Landschaft mit ihren Wegen kartiert (jeder Schritt führt in einen

<b>Grafik</b> .....	<b>6</b>
<b>Anleitung</b> .....	<b>10</b>
<b>Spielaufbau</b> .....	<b>8</b>
<b>Motivation</b> .....	<b>7</b>
<b>Preis/Leistung</b> .....	<b>8</b>





# Volle Kraft voraus



## ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

**System:** Amiga, PC, empf.  
**VK-Preis:** ca. 85 Mark,  
**Hersteller:** Loriciel, Mu-  
**ster von:** Rushware, 4044  
Kaarst 2.

LORICIEL hat die ADVANCED DESTROYER SIMULATOR nun fertiggestellt; werfen wir also einen Blick darauf, was sich im Vergleich zur kürzlich beschriebenen Vor-Version geändert hat.

Nach wie vor hat man als Kommandant eines britischen Zerstörers Aufträge zu erfüllen, die stark an das Schlachtgeschehen des zweiten Weltkrieges angelehnt sind. Grundsätzlich stehen hierbei drei Schauplätze zur Auswahl, nämlich das Mittelmeer, die Nordsee und der Ärmelkanal. Jeder dieser Schauplätze wartet mit sechs Missionen auf, die es zu erfüllen gilt. Der Schwierigkeitsgrad kann hierbei individuell über ein jeder Mission vorgeschaltetes Menü eingestellt werden. Dies geschieht, indem man zum Beispiel die Geschwindigkeit

des Nachladens der Bordkanonen und der Torpedorohre auf realistisch oder schnell einstellt. Ebenso ist eine Option für unendlichen Treibstoff verfügbar. Je realistischer man diese Einstellungen vornimmt, desto schwieriger gestaltet sich das ganze Game.

Sämtliche Funktionen und Posten werden vom Spieler kontrolliert, indem sie über Funktionstasten aufgerufen werden. Sehr praktisch ist zum Beispiel, daß man den Kurs und die Geschwindigkeit des Schiffs auch ändern kann, wenn man sich eigentlich in einem der drei Geschütztürme befindet. Die Schiffsführung geschieht durch die Cursortasten, während die Geschütze oder Torpedowerfer über den Zahlenblock gesteuert werden. Diese simultane Bedienung ist auch während der Benutzung des Fernglases möglich. Nur während des Blicks auf die Karte oder bei der Schadenskontrolle ist eine gleichzeitige Kontrolle von Kurs und Geschwindigkeit nicht möglich. Wenn man sich erst einmal gemerkt hat, welche Taste mit welcher Funktion belegt ist, gestaltet sich die Bedienung äußerst schnell und praktisch.



Peilen, zielen - und dann macht's bumm

Die Grafik ist gut, wobei besonders das saubere Scrolling beim Drehen der Geschütztürme oder beim Schwenken des Fernglases auffällt. Auch der Sound kann überzeugen - er hat sich im Vergleich zur Vor-Version nicht geändert. A propos geändert: Erfreulicherweise hat man an eine Möglichkeit gedacht, die Zeitkonstante zu verändern, was langweilige Passagen während der Anfahrt auf das eigentliche Operationsziel deutlich verkürzt. Dummerweise läßt sich diese Option nur anwählen, wenn man sich bereits auf hoher See (mindestens eine Seemeile von der Küste entfernt) und nicht in der Nähe von anderen Schiffen befindet. Allzuoft bekommt man vom Programm mitgeteilt, daß diese Option zur Zeit nicht verfügbar ist. Erwähnenswert ist auch noch eine „Veränderung“, die nicht vorgenommen wurde: auf

Punktevergabe und Highscorelisten wartet man immer noch vergeblich. Die Anleitung jedoch ist ausführlich und übersichtlich gestaltet; zu jeder Mission findet man im Handbuch noch ein paar zusätzliche Hinweise.

Wenn man dann im Gefecht mit bewaffneten gegnerischen Einheiten steht, sollte man immer den eigenen Kurs und den des Gegners im Hinterkopf behalten, da man bei direkten Konfrontationen leicht den kürzeren ziehen kann. Es ist ratsam, den Gegner auszumanövrieren, um ihn dann auf dem linken Fuß zu erwischen. Die großen Kreuzer zeigten sich ziemlich unbeeindruckt vom Beschuß mit Bordkanonen, die überdies recht oft wegen Überhitzung ausfallen - ihnen ist eigentlich nur mit Torpedos beizukommen. Dazu bedarf es jedoch umsichtiger Manöver, um zum Schuß zu kommen, ohne selbst ein Opfer der großkalibrigen und damit weitreichenden Geschütze der Kreuzer zu werden.

Die Advanced Destroyer Simulator ist also kein Game für Kapitäne mit schnellem Abzugsfinger, sondern eher ein Game für kühle Rechner und Taktiker. Anker auf...

Dirk Fuchser



Grafik .....	10
Sound .....	9
Realitätsnähe .....	9
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	9



# IM BLICKPUNKT

## Nachts sind alle Whiskies „schwarz“

MILLENNIUMs neuester Vertreter traf Jack Daniels, Johnny Walker, Glenn Fiddych und Dram Buie. In Zusammenarbeit mit diesen berühmten Flaschen entstand MOONSHINE RACERS, die Geschichte der illegalen Fusel-Transport-Rallye, ein „Cocktail“, der allerdings noch nicht so recht munden will. „Moonshine“ bezieht sich im eigentlichen Sinne auf Schwarzbrennerei. Cruisers Freund David LeGrant aus South Carolina könnte ja einige Stories hierzu erzählen. Schon mit vier war er aufmerksamer Beobachter der Herstellung steuerfreien Stoffes, den sein Old Dad (auch LeGrant) nicht nur für den Hausgebrauch brannte. . .



### MOONSHINE RACERS

**System:** Amiga (angeschaut), ST (schaun mir mal), empf. VK-Preis: soll bei etwa 85 Mark liegen, **Hersteller:** Millennium, Cambridge, England, **Muster von:** Millennium, England.

„Thank God it's night-time“, denken sich Ike und Billy-Joe, die mit ihren Pick-ups dem alten Tucker braunes Feuerwasser schwarz des nachts liefern müssen, weil se nix uff der Kralle haben und nach ein paar Extra-Scheinen Ausschau halten. Die MOONSHINE RACERS haben allerdings noch einige Mitbewerber, die es auszustechen gilt. Auf ihrer Fahrt über die Highways gibt's kein Cruise Control und kein Pardon für Sheriffs. Allerdings ist Gesetzeshüter Fat Sam nicht zu unterschätzen. Kommt der Euch in die Breitseite, werdet Ihr arretiert, justiert und lernt die amerikanischen Gardinen kennen.

MILLENNIUM's Roadracer-Game führt Euch über eine altbekannte Piste (Toyota Cella GT Rallye, Lombard Rallye, Chase H.Q. und viele andere lassen grüßen. . .), auf der einiges an Hindernissen und Objekten, die nicht auf 'ne saubere Landstraße gehören, die die freie Fahrt Eures Zwei-Gang-Automatik-Wie-Hickels doch leicht beeinträchtigen. Da hilft nur

faherisches Können, Ausbremsen, Von-der-Fahrbahn-drängen und Hindernisse & Schikanen umgehen.

Man muß neben dem Gefühl fürs Fahrzeug auch 'ne Finte haben, die man nicht gleich ins Korn wirft, falls der Sheriff doch in die Nähe des eigenen Kühlers gelangt.

Es gibt einige Möglichkeiten, sich in den Staub zu machen, damit man auf den verschiedenen Teilstrecken erfolgreich und ohne Glasbruch Old Man Tucker den Sprit rechtzeitig liefern kann.

Nach jeder getanen Arbeit erhalten die Jungs Knete, die sie in nützliche Zusatz-Teile investieren müssen: Neue Reifen, besserer Motor, Turbo-Lader, Supercharger, Straßenkarten oder anderes sind im Shop erhältlich. . .

Wer's zum Spitzen-Schmuggler bringt, kann seinen Truck von 'nem Angestellten fahren lassen, während er in einer Limousine sitzend den anderen Verkehrsteilnehmern das Fürchten lehrt. Der ausgebuffte Profi cruised dann später mit Zigarre im Winkel nur noch im aufgemotzten 33er Chevy-Hot-Rod. . .

Das Programm so far zeigt nichts außergewöhnlich Neues. Rennspiele oder -simulationen dieser Art sind uns hinlänglich bekannt. Ein Cocktail aus alten Schnäpsen, eine neue Variante in Sachen Racing entstand. Manche finden's funny (z.B. unsere australische Mitarbeiterin aus dem schönen Brisbane); andere dagegen geben keinen Pfifferling auf

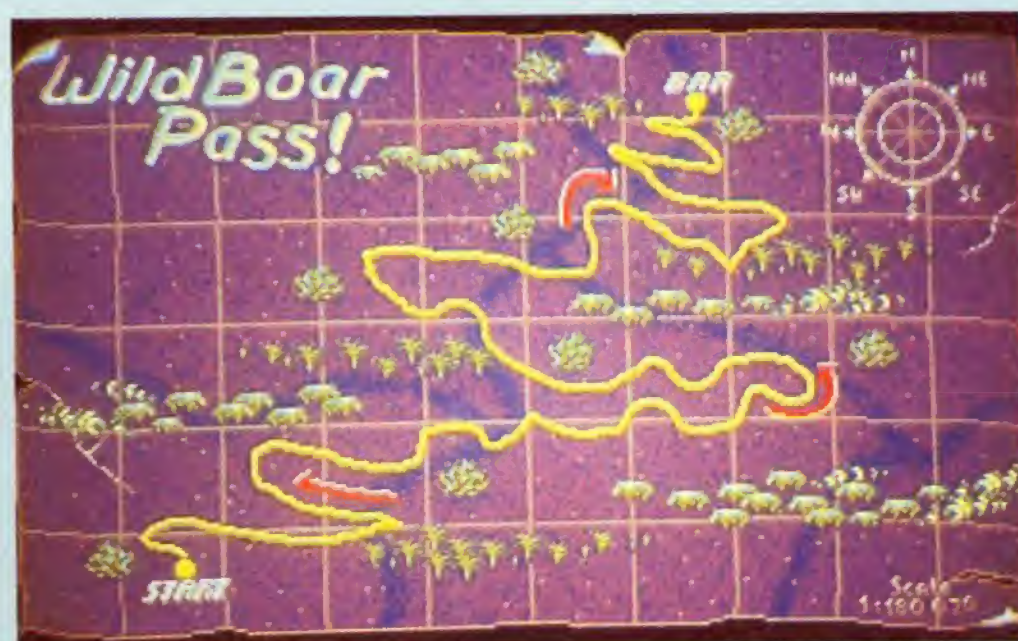


▲ Mit dem alten Pick-Up on the road.



▲ Im Warehouse.

▼ Eine wüste Strecke!



MOONSHINE RACERS.  
Warten wir also aufs fertige

Produkt!  
**MANFRED KLEIMANN**



# F-15 STRIKE EAGLE II

**Flugsimulator-Fans wissen,  
woher die Besten  
kommen...und F15 II ist bis  
dato unser Bester!**

MicroProse ist stolz darauf, daß unsere Flugsimulationen den Ruf als die besten technisch ausgereiften Produkte in diesem Sektor genießen. Besonders stolz sind wir auf F-19 Stealth Fighter, Gunship und Knights of the Sky, weil sie dem Spieler in realistischer Weise die Atmosphäre des Fliegererlebnisses nahebringen. Mit allen Höhen und Tiefen.

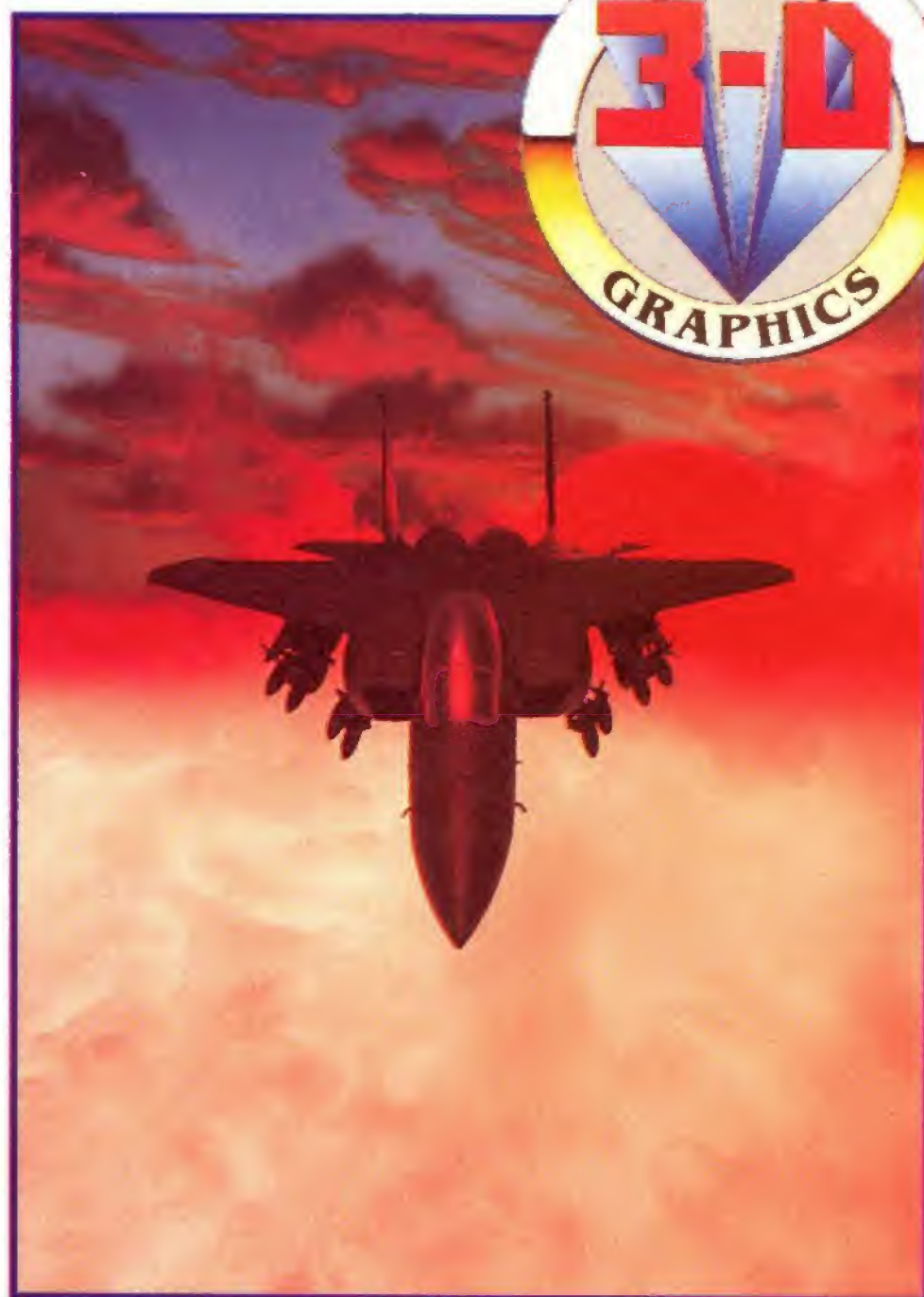
Und jetzt bringen wir Ihnen F-15 Strike Eagle II. Den Traum eines jeden Kampfpiloten. Unverdünnte Action am laufenden Band. Unter Verwendung der neuesten 3-D Grafik, mit realistischer Geographie und den technischen Daten eines Überschalljägers liegt hier die Betonung auf "Fliegen und Feuern", Gefechten und Duellen in der Luft, Abschießen und in die Luft sprengen.

**Natürlich mit allem, was Sie von einem MicroProse Flugsimulator erwarten - mit Hunderten von verschiedenen Einsätzen. Aber in der Hitze des Gefechts können Sie sich voll und ganz auf Steuerknüppel und Feuerknopf konzentrieren... und auf's schiere Überleben!**

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

Der Umstand, daß es jede Menge zu tun gibt, macht F15 II zu einem der spannendsten Flugsimulationen... die Bildschirmdarstellungen sind umwerfend... die Grafik absolute Spitze... ohne Zweifel die realistischste 3-D-Wirkung, die man je in einer Flugsimulation zu sehen bekam.

C&VG 93%.



F-15 Strike Eagle II ist schon jetzt für IBM PCs und Kompatible erhältlich und in Bälde für Commodore Amiga und Atari ST.

Abbildungen: IBM-Version





# Freches Gör auf Wanderschaft



Schon der Zeichentrick-Vorspann ist herrlich. Babe Herman, nein, Nathan, wird von seiner Mutter ermahnt, brav zu sein. Kaum ist er allein, wirft er seine „Let's-fetz“-Kluft über, schnappt seine Spritzpistole, und los geht's. Wahlweise von eingängig-rockiger Musik oder nützlichen Soundeffekten begleitet, tapst der Jährling in die weite Welt hinaus. Die

**MIRRORSOFT sieht die Zeichen der Zeit: Niedliches ist wieder gefragt, doch mit einem Schuß Boshaftigkeit gewürzt. In ihrem fast fertigen Actionspiel BRAT müßt Ihr als Schutzengel über ein ebensolches, ein Gör nämlich, wachen. Die altkluge Kreuzung zwischen JACK THE NIPPER und BABE HERMAN aus ROGER RABBIT macht Euch dabei ganz schön zu schaffen. Echtes Babysitting ist dagegen ein Kinderspiel! Während die ST-Fassung in Arbeit ist, genossen wir schon einmal die AMIGA-Vorabversion.**

Ausschnitte der drei Level Parkland, Mondbasis und Spielzeugstadt sind in schräger Draufsicht dargestellt. In ihnen tummeln sich Straßenschilder, leckere Boni, aber auch grimmige Gegner. Die räumen unser doch nicht so durchtriebenes Gör gnadenlos aus dem Weg. Schnell ist dann eines der drei Leben dahin.

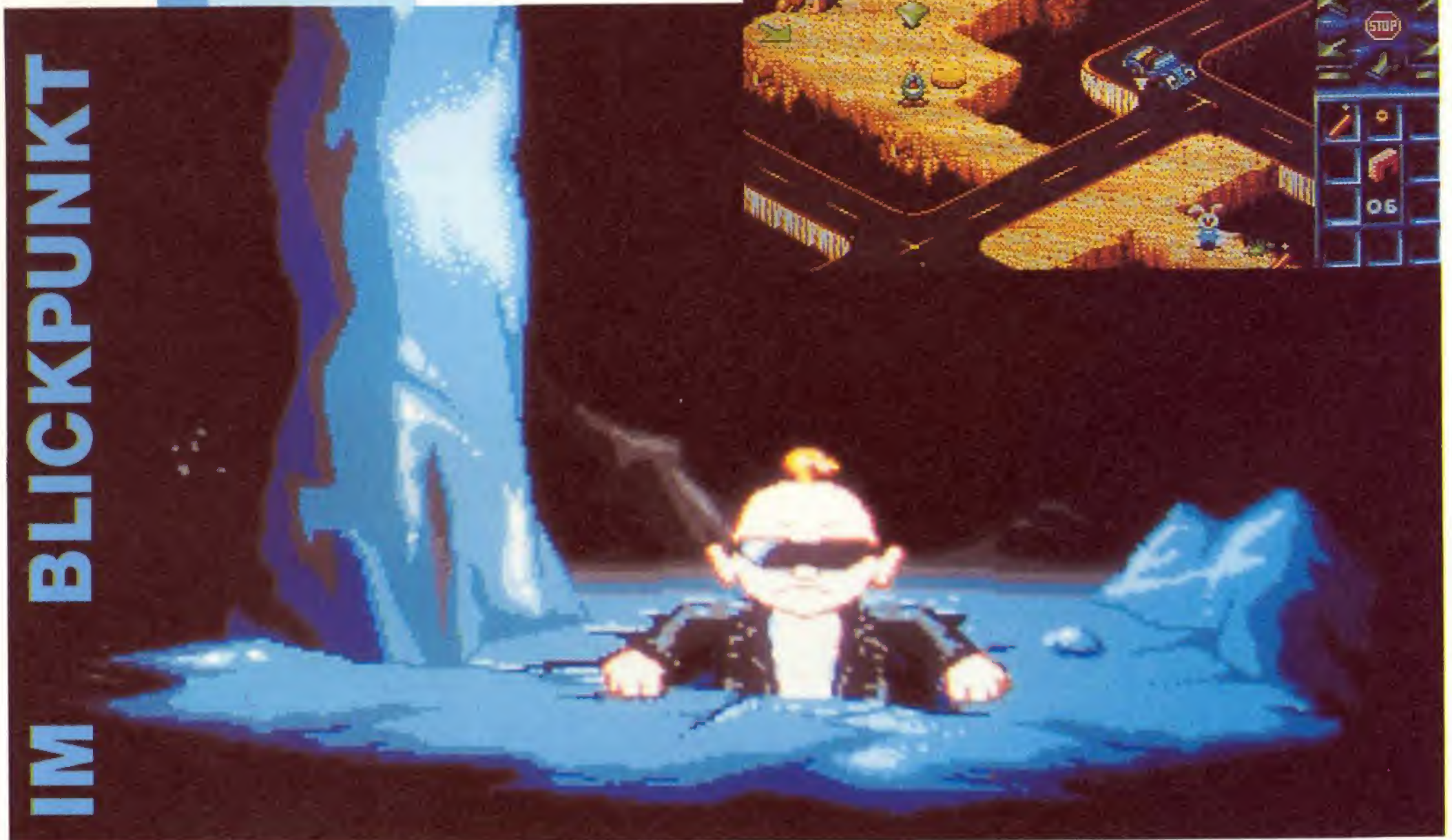
Wie gut, daß es Maria gibt – oder zumindest Euch hilfreiche Schutzengel. Ohne direkte Kontrolle über den Dreikäsehoch zu haben,

müßt Ihr Pfeile und Schilder so zu seinen Füßen legen bzw. drehen, daß er die Richtung ändert. Sonst läuft er geradeaus und damit über die nächste der vielen Kanten des Bratlandes!

Richtig geht es im Zickzack zum Levelende. Per Stop-Schild kann man schon einmal die Notbremse ziehen.

Die Maussteuerung erwies sich in unserer schon spielbaren Version als recht praktisch. Fummelig sind dagegen die verschiedenen Icons und das vielfältige Inventar der Abschnitte. Bei einer solchen Objektfülle übersieht man leicht etwas und gerät in Hektik. Sonst macht die Grafik einen guten Eindruck, und das Spielprinzip scheint einiges herzugeben. Demos der Level erlauben einen geistigen Probelauf, Paßwörter das Überspringen bestandener Abschnitte. Am schönsten ist aber der Abspann. Der zeigt statt des abgegriffenen „Game Over“ einen wütenden Brat, der aus dem Erdboden krabbelt und „You blew it, man!“ faucht! Freuen wir uns auf die testfertigen Fassungen...

**EVA HOOGH**



IM BLICKPUNKT



0 21 54  
61 59

## ARBIROSOFT

0 21 54  
61 59

## AMIGA-Software

4-Player Adapter	19.90
688 Attack Submarine	dt. 64.90
A 10 Tank Killer 1MB	79.90
Advanced Destroyer	dt. 69.90
Advanced T.Fighter 2	dt. 59.90
AMOS - Game Creator	99.90
Ancient Battles	59.90
Atomino	dt. 59.90
B.A.T.	dt. 69.90
Bane of Cosmic Forge 1MB	89.90
Bards Tale 3 *	dt. 69.90
Battle Command	59.90
Battle Isle *	64.90
Betrayal	dt. 69.90
Blue Max	dt. 69.90
Bubble Plus	49.90
Buck Rogers 1MB	69.90
Buck Rogers * 1MB	kpl.dt. 84.90
Budokan	dt. 64.90
Bundesliga Manager	dt. 54.90
Cadaver	kpl.dt. 64.90
Car Vup	dt. 59.90
Carthage	dt. 59.90
Centurion-Defender.. *	64.90
Champions of Kryn	dt. 64.90
Chaos Strikes Back	kpl.dt. 64.90
Chess Simulator	59.90
Chips Challenge	dt. 59.90
Chuck Yeagers 2.0 *	dt. 64.90
Codename Iceman 1MB	79.90
Colonels Bequest 1MB	79.90
Conquest of Camelot 1MB	79.90
Corvette *	69.90
Crime Wave	dt. 59.90
Curse of Ra	dt. 54.90
Curse Azure Bond	dt. 69.90
Das Stundenglas	kpl.dt. 69.90
Dinowars	dt. 49.90
DiskSafe	dt. 49.90
Dragon Wars	kpl.dt. 64.90
Dragonflight	kpl.dt. 69.90
Dragons Lair Timewarp	89.90
Dragonstrike	69.90
Duck Tales	dt. 64.90
Dungeon Master 1MB	dt. 64.90
Elvira 1MB	kpl.dt. 69.90
Eye of the Beholder *	69.90
F-16 Combat Pilot	dt. 64.90
F-19 Stealth Fighter	dt. 69.90
F-29 Retaliator	dt. 59.90
Fantasy World Dizzy	24.90
Flimbo's Quest	dt. 59.90
Flood	dt. 64.90
Gods	59.90
Golden Axe	dt. 59.90
Great Courts 2	dt. 64.90
Gunboat *	59.90
Hard Drivin 2	59.90
Harley Davidson	69.90
Harpoon 1MB	dt. 69.90
Hill Street Blues	dt. 59.90
Horror Zombies	dt. 59.90
Hunt for Red October	dt. 64.90
Imperium	dt. 64.90
Indiana Jones	kpl.dt. 64.90
Indianapolis 500	dt. 64.90
Int.Soccer Challenge	dt. 59.90
It came fr. Desert 1MB	dt. 69.90
James Pond	dt. 59.90
Jupiters Masterdrive	dt. 64.90
Kick Off 2	kpl.dt. 54.90
Kick Off 2 Final Whistle	dt. 39.90
Kings Quest 4 1MB	79.90
Kings Quest Triplepack	99.90
Knights of the Sky *	69.90
Legend of Billy Boulder *	64.90
Legend of Faerghail	dt. 64.90
Leisure Larry 2 1MB	79.90
Leisure Larry 3 1MB	79.90
Leisure Larry Triplepack	109.90
Lemmings	dt. 59.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lost Patrol	kpl.dt. 59.90
Lotus Esprit Turbo	dt. 59.90

## AMIGA-Software

M 1 Tank Platoon	dt. 69.90
M.U.D.S.	kpl.dt. 64.90
Manchester United	dt. 59.90
Maniac Mansion	kpl.dt. 64.90
Masterblazer	dt. 64.90
Midwinter	dt. 64.90
MiG-29 Fulcrum	79.90
Might & Magic 2	69.90
Moonshine Racers *	64.90
Movie Maker Profi	dt. 59.90
Neuromancer	dt. 64.90
Nightshift	dt. 54.90
Ninja Remix	dt. 59.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Operation Combat	59.90
Operation Stealth	kpl.dt. 59.90
Pang	dt. 59.90
Panza Kick Boxing	dt. 69.90
PGA Tour Golf *	dt. 64.90
Pirates	dt. 59.90
Police Quest 2 1MB	79.90
Pool of Radiance 1MB	dt. 59.90
Populous	dt. 64.90
Ports of Call	kpl.dt. 59.90
Power Monger	dt. 69.90
Railroad Tycoon *	dt. 79.90
Rainbow Island	dt. 59.90
Rick Dangerous 2	dt. 59.90
Robocop 2	dt. 59.90
Second Front	69.90
Secret Monkey Island *	dt. 69.90
Shadow of the Beast 2	dt. 79.90
Sim Earth *	dt. 89.90
Space Quest 3 1MB	79.90
Space Rogue	69.90
Speedball 2	dt. 64.90
Spindizzy World	dt. 59.90
Spirit of Excalibur	69.90
Starflight	dt. 64.90
Stratego *	dt. 59.90
Super Monaco G.P.	dt. 59.90
Super Off Road Racer	dt. 59.90
Super Skweek	dt. 54.90
Supremacy	dt. 69.90
Swiv	dt. 59.90
Sword of Aragon	69.90
Sword of Samurai *	dt. 69.90
Team Suzuki	dt. 59.90
Team Yankee	kpl.dt. 69.90
Teenage Mutant Hero	dt. 59.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Tom and the Ghost	dt. 64.90

*Schulbuchbezogene  
Lernprogramme von  
HEUREKA-TEACHWARE!  
Ab sofort bei uns erhältlich  
für AMIGA und PC!*

Tower Fra 1MB	kpl.dt. 69.90
Toyota Celica Rallye	dt. 59.90
Turrican 2	dt. 59.90
TV Sports Basketball	dt. 69.90
Ultima 5	dt. 69.90
UMS 2 1MB	dt. 69.90
Unreal	dt. 69.90
USS John Young	dt. 49.90
War Game Construction	69.90
Warlock - The Avenger	dt. 59.90
Warlords	64.90
Wild West World	kpl.dt. 79.90
Wings 1MB	dt. 69.90
Wings of Fury	59.90
Wolfpack 1MB	dt. 69.90
Wonderland * 1MB	dt. 69.90
World Champ. Soccer	dt. 59.90
Wrath of the Demon	dt. 64.90
X Power Cartridge	dt. 248.90
Z-Out	dt. 54.90
Zak McKracken	kpl.dt. 64.90
Zara Thruster	dt. 59.90
.....und viele weitere Programme!	

## PC-Software

4D Sports Boxing	dt. 69.90
4D Sports Driving	dt. 69.90
688 Attack Submarine	69.90
A 10 Tank Killer	79.90
Advanced Destroyer	dt. 69.90
Advanced T.Fighter 2	dt. 59.90
Aircraft Designer	74.90
Aircraft Designer	kpl.dt. 109.90
Airline Transport Pilot	89.90
Bane of Cosmic Forge	89.90

**Bitte beachten!**  
Wir haben auch laufend  
einige Restposten für  
Ihren PC auf Lager.  
Fragen Sie bitte nach,  
welche Titel verfügbar  
sind!

Bards Tale 3	dt. 69.90
Battle Chess 2	dt. 69.90
Battle Command	dt. 69.90
Battle Isle *	dt. 64.90
Battletech 2	79.90
Big Business	dt. 59.90
Blue Max	79.90
Buck Rogers	69.90
Buck Rogers *	kpl.dt. 84.90
Budokan	dt. 64.90
Bundesliga Manager	dt. 59.90
Cardinal of the Kremlin	39.90
Centurion-Defender...	dt. 64.90
Champions of Kryn	dt. 69.90
Chess Simulator	dt. 69.90
Chips Challenge *	69.90
Codename Iceman	79.90
Colonels Bequest	79.90
Conquest of Camelot	79.90
Countdown	69.90
Covert Action	dt. 89.90
Crash Course	dt. 69.90
Crime Wave	dt. 69.90
Cruise for a Corpse *	dt. 64.90
Curse of Azure Bonds	69.90
Cybercon 3 *	69.90
Dark Spyre *	69.90
Das Boot	79.90
Das Stundenglas	kpl.dt. 69.90
Days of Thunder	59.90
Death Knights of Kryn	69.90
Death Track	69.90
Dinowars	dt. 59.90
Dragonflight *	79.90
Dragons Lair	99.90
Dragons Lair 2 - Time.	99.90
Duck Tales	dt. 64.90
Dungeon Master *	kpl.dt. 89.90
Elite Plus *	dt. 79.90
Elvira	kpl.dt. 89.90
Eye of the Beholder	69.90
F-15 Strike Eagle 2	79.90
F-16 Falcon 3.0 *	89.90
F-19 Stealth Fighter	79.90
Flight of the Intruder	dt. 89.90
Flight Simulator 4.0	dt. 129.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt. 149.90
Fountain of Dreams	64.90
Great Courts 2 *	dt. 64.90
Hard Drivin 2	69.90
Hard Nova	dt. 69.90
Harpoon	dt. 89.90

## PC-Software

Hunt for Red October	dt. 74.90
Imperium	dt. 69.90
Indiana Jones	kpl.dt. 69.90
Indianapolis 500	dt. 64.90
Int.Soccer Challenge	dt. 69.90
Ishido	dt. 69.90
It came fr. Desert	dt. 69.90
Jet Fighter	dt. 69.90
Kings Bounty	69.90
Kings Quest 4	79.90
Kings Quest 5	79.90
Kings Quest 5 (VGA)	89.90
Kings Quest Triplepack	99.90
Klax (3/5)	dt. 59.90
Knights of the Sky	dt. 89.90
Legend Billy Boulder *	dt. 69.90
Legend of Faerghail	dt. 69.90
Leisure Larry 2	79.90
Leisure Larry 3	79.90
Leisure Larry 3	kpl.dt. 89.90
Leisure Larry Triplepack	109.90
LHX Attack Chopper	dt. 89.90
Life & Death 2	69.90
Lightspeed	dt. 89.90
Links (HD)	84.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lord of the Rings	dt. 84.90
Lost Patrol	dt. 59.90
M 1 Tank Platoon	dt. 79.90
M.U.D.S.	kpl.dt. 69.90
Manchester United	dt. 59.90
Mech Warrior	69.90
Megatraveller 1	dt. 79.90
Midwinter	dt. 69.90
MiG-29 Fulcrum	89.90
Might & Magic 2	69.90
Moonbase (3/5)	99.90
Moonshine Racers *	64.90
Mystical *	dt. 69.90
Navigator 4.5 (zu FS4)	dt. 54.90
Neo Stick	dt. 59.90
Night Hunter	dt. 64.90
Nightshift	dt. 54.90
Nuclear War	69.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Oils Well	59.90
Operation Stealth	kpl.dt. 69.90
Panza Kick Boxing	dt. 69.90
PC Globe 4.0	kpl.dt. 139.90
Penthouse	84.90
PGA Tour Golf	dt. 64.90
Pirates	59.90
Police Quest 2	79.90
Populous	dt. 64.90
Ports of Call	kpl.dt. 79.90
Prince of Persia	kpl.dt. 69.90
Quest for Glory 2	79.90
Railroad Tycoon	dt. 79.90
Ranx	dt. 64.90
Rapcon	79.90
Red Baron (EGA)	89.90
Red Baron (HD) (VGA)	89.90
Reederei	kpl.dt. 54.90
Revelation	59.90
Rick Dangerous 2	dt. 59.90
Rise of the Dragon (HD)	79.90
Savage Empire (HD)	79.90
Second World	kpl.dt. 59.90
Secret Missions (HD)	39.90
S. Monkey Island (VGA)	dt. 84.90
S. Monkey Island (EGA)	dt. 69.90
Secret of Silver Blades	64.90
Shanghai 2	dt. 79.90
Silent Service 2	dt. 79.90

## PC-Software

Sim Earth	kpl.dt. 89.90
Snowstrike	dt. 59.90
Sorcerers get all Girls	69.90
Space Quest 3	79.90
Space Quest 3	kpl.dt. 89.90
Space Quest 4 (VGA)	84.90
Speedball 2 *	dt. 64.90
Spellcasting 101	64.90
Spirit of Excalibur *	84.90
Star Command	79.90
Starflight 2	59.90
Stellar 7	59.90
Stormovik SU 25	dt. 69.90
Stratego	dt. 69.90
Super Off Road Racer	dt. 64.90
Supremacy	dt. 84.90
Sword of Aragon	69.90
Sword of Samurai	dt. 69.90
Team Yankee	kpl.dt. 79.90
Teenage Mutant Hero	dt. 69.90
Test Drive 3	69.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Tracon	79.90
Tracon 2	99.90
Tunnels & Trolls	69.90
TV Sports Basketball	dt. 79.90
Typhoon of Steel *	69.90
Ultima 5	69.90
Ultima 6	74.90

Eine ausführliche  
52-seitige Gesamt-  
Programmliste,  
mit über 1000(!)  
Programmen,  
erhalten Sie gegen  
Zusendung von  
DM 2,50 in Brief-  
marken!

UMS 2	dt. 84.90
Warlords	64.90
Wayne Gretzky 2	69.90
Welltris	dt. 59.90
Wing Commander (HD)	79.90
Wing Commander (LD)	69.90
Wolfpack	dt. 79.90
Wonderland	dt. 79.90
World C.Box Manager	dt. 64.90
Zak McKracken	kpl.dt. 64.90
Zeliard	59.90
.....und viele weitere Programme!	

## PC-Zubehör

AdLib Soundkarte	dt. 248.90
AdLib Soundkarte+Co.	dt. 298.90
Eliminator Game Card	89.90
Gravis Joystick, schwarz	89.90
Neo Stick	dt. 59.90
Pistol Stick	dt. 69.90
Sound Blaster Karte	dt. 348.90

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

**ARBIROSOFT A. Hübner, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42**

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt. = Deutsche Anleitung, \* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!



# Wenn ich König wär' ...



## GENGIS KHAN

**System:** Amiga (getestet), PC (reingeschaut), empf.  
**VK-Preis:** ca. 120.- DM,  
**Hersteller:** Infogrames,  
**Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel

... dann hätte ich weniger Probleme, mag manch einer denken und irrt sich gewaltig. Denn wer bei GENGIS KHAN erst einmal in die Rolle eines Monarchen geschlüpft ist, der wird Augen machen, wie schwer die Programmierer der Firma INFOGRAMMES es dem Computer-König gemacht haben, ein Land erfolgreich zu führen. Obwohl es bei diesem Strategiespiel das Ziel ist, die Welt zu erobern – natürlich mit kriegerischen Mitteln –, ist es gar nicht so einfach, einen Krieg vom Zaun zu brechen, jedenfalls nicht, wenn diese Unternehmung Aussicht auf Erfolg haben soll. Zuerst muß man nämlich sein eigenes Land auf Vordermann bringen. Die Bevöl-



kerung muß eingeteilt werden in Burgen- und Städtebauer, Nahrungsmittelproduzenten, Facharbeiter und Soldaten. Wenn man hier schon Fehler macht, sieht es bereits düster aus, denn wenn die Bevölkerung nicht zufrieden ist, findet man sich mitten in der schönsten Revolution wieder. So sollte man sich als Monarch schon mal des öfteren herablassen und dem Volk zum Beispiel Nahrungsmittel oder Gold schenken. Ist die Moral dann wieder etwas besser, kann man über Steuererhöhungen nachdenken (nicht wahr, Helmut?). Desweiteren hat man hier noch einige andere monarchentypische Tätigkeiten durchzuführen, wie zum Beispiel das Verheiraten der

Töchter, die eigene Fort- und Ausbildung und das Arrangieren von Rendezvous mit anderen Monarchinnen. Aus letzterem kann sich dann vielleicht eine Liaison ergeben, in deren Verlauf sich auch der dringend benötigte Nachwuchs einstellt.

Ist im eigenen Land alles in Ordnung gebracht, was übrigens schon einige Runden dauert, sollte man über Expansionspläne nachdenken. Dazu werden Armeen aufgestellt, trainiert und ausgerüstet.

Auch muß man die Verteilung der Truppen auf die drei zur Auswahl stehenden Truppengattungen mit großer Sorgfalt und Überlegung durchführen.

Das eigentliche Schlachtgeschehen findet auf einer in Hexagone eingeteilten Landkarte statt, wobei jede Truppengattung sich nur eine bestimmte Anzahl von Feldern bewegen darf. Jede Truppengattung hat bestimmte Eigenschaften, wie zum Beispiel die Fähigkeit, Angriffe aus der Ferne vorzutragen, und muß dementsprechend eingesetzt werden. Wenn man als Sieger aus dem Getümmel hervorgeht, ernannt man einen Gouverneur, der fortan die Geschäfte im eroberten Land im Sinne des Monarchen führt. So ist man dann in der Lage, sich peu à peu die ganze Welt unter den Nagel zu reißen.

Die Grafik ist nicht so bezaubernd und bleibt zumindest in der Amiga-Version hinter dem Möglichen zurück. Der Sound reißt einen nicht vom Hocker, hat aber ein ganz witziges Detail: Jeder Spieler hat seine eigene Melodie. A propos Spieler: Es können bis zu vier mitmachen; natürlich kann man sich aber auch allein aufmachen, die Welt zu erobern. Großes Lob verdient die Anleitung, die sehr ausführlich erklärt, worauf es ankommt. Sie bezieht sich mit den Steuerbefehlen aber hauptsächlich auf die PC-Version, die über Tasten gesteuert wird, während die Eingabe auf dem Amiga ausschließlich mit der Maus geschieht.

Abschließend kann ich nur sagen, daß es mir viel Spaß gemacht hat, für ein paar Stunden König zu sein. Schade, daß keine Krone in der Packung war ...

Dirk Fuchser



Grafik .....	7
Sound .....	8
Spielaufbau .....	10
Motivation .....	11
Preis/Leistung .....	10





# SECRET SERVICE

## Da bin ich nun also!

**Uli hatte Euch ja in der letzten Ausgabe der ASM den personellen Wechsel in der Secret-Service-Abteilung schon angekündigt. Hier bin ich also, ein weiterer Computergeschädigter, der jetzt versucht, die Arbeit des Herrn Uli bei gleichbleibendem Niveau fortzuführen. Ich muß allerdings sagen, daß ich auch nicht mehr ganz der Frischling in der Tronic-Mitarbeiter-Scene bin. Ich habe schon seit Oktober 1990 die Hint-Hunt-Sparte verwaltet, und erweitere demnach nur mein Aufgabengebiet. Damit, denke ich, dürfte es mir auch nicht allzu schwer fallen, voll in den „Geheimdienst“ einzusteigen. Das Vorwort allerdings, das muß ich zugeben, läßt sich doch nicht so leicht füllen, wie ich es mir vorgestellt habe. Nach der Lektüre einiger legendärer Vorworte des eben erwähnten Mitarbeiters muß ich Euch eingestehen, daß Ihr auf diese leicht chaotischen, aber dennoch brillanten geistigen Ergüsse in Zukunft wohl verzichten werden müßt. Ich will damit nicht sagen, daß ich humorlos bin, nein keinesfalls. Denn keiner ist annähernd so humorvoll wie ich, ausgenommen vielleicht meine Geschwister, Eltern, Großeltern ..., eigentlich ist fast jeder humorvoller als ich. Aber nichtsdestotrotz bin ich doch sehr beliebt: Man kennt mich gut, wo man mich gut kennt. Nachdem Ihr nun alles über mich wißt, können wir ja zum Thema kommen: Ich bedanke mich recht herzlich bei allen Einsendern von Fragen, Antworten, Karten, Tips und Cheats. Bei der Bearbeitung der Beiträge für diese Ausgabe ist mir aufgefallen, daß wir besonders viele Listen mit Lemming-Codes erhalten haben. Selbstverständlich können wir nur eine davon abdrucken, aber trotzdem vielen Dank und Grüße an alle Lemminge! Einige Leser haben uns auch diesmal wieder gebeten, Komplettlösungen oder Antworten auf Fragen an ihre Heimatadresse weiterzuleiten. Dazu kann ich nur sagen, daß uns das leider aus personellen und damit auch zeitlichen Gründen unmöglich ist. Sorry! Ihr müßt Euch wohl weiterhin gedulden, bis Euer Beitrag in dieser Rubrik erscheint. Etwas Tröstliches habe ich allerdings parat für Euch; durch die Aufstockung des Seitenkontingents für den Secret-Service dürften sich die Wartezeiten bis zum Erscheinen Eurer Fragen bzw. Infos verkürzen. Also, nur Mut! Alle Zuschriften gehen übrigens weiterhin an den Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.**

**Bis demnächst, Euer Pete!**

### Super Mario World

Hier ist alles, was Sie schon immer über Bonushöhlen, versteckte Schlüssel, Geheimgänge und sonstige Lösungshilfen wissen wollten:

Ganz allgemein wäre da zu sagen, daß, wenn man einen Level geschafft hat und nochmal hineingeht, man immer mit *Start/Stop* und *Select* wieder rauskommt.

#### Welt 1:

1.1: 3.Röhre, blau / 1.2: 2.Abschnitt: 5.Stein = Kletterpflanze, 3. Röhre blau / 1.3.: 1.Röhre, gelb, unten, etwas versteckt / 1.4: 1.Röhre, blau

#### Welt 2:

2.1.: Fliegen lohnt sich, 1.Röhre, blau, 2.Abschnitt: 1.Röhre, blau, kurz vor dem Ziel, oben liegt ein Schlüssel, den man aber nur mit Flugkraft erreichen kann. Öffnet man das Schloß, so kommt man zum...

2.Wasserlevel: 1.Röhre, blau. Nachdem man das *P-Symbol* gedrückt hat, sollte man sich beeilen und nach rechts schwimmen, dort an den Stein stoßen, wonach ein Schlüssel erscheint, den man dann ins Schlüsselloch steckt. Man kommt dann zum...

2.Geisterhaus: Stein über gelber Tür = Kletterpflanze.

2.Eislevel: 4.Röhre, grün, Stein über Trampolin = Kletterpflanze (KPF). Wenn man hochklettert, sollte man sich den Stern schnappen und bis zum nächsten Stein laufen, anstoßen, sich erneut den Stern greifen und weiterlaufen. Kurz vor dem Ziel fliegen mehrere Schildkröten übereinander. Wenn man jetzt noch unverwundbar ist, kann man mehrere Extraleben ergattern, indem man auf all die Schildkröten springt. Das klappt leider erst dann, wenn man den Sternlevel geschafft hat. / 2.2: 4.Röhre, grün / Geisterhaus: Direkt am Anfang sollte man in die

Lüfte steigen, oben dann ein Stück laufen und die vier Extraleben nehmen. Durch die Tür und fertig (Abkürzung)!

Danach zeigt sich auf der Landkarte ein Weg, der zu einem Extralevel führt, in dem man sich beliebig oft mit Extraleben, Federn usw. eindecken kann. / 2.3: 4 Steine nebeneinander, 4.Stein = KPF / 2.Abschnitt: 1.Röhre, gelb / 2.4: Fliegen lohnt sich wieder, 4.Röhre, blau (lohnt sich aber nicht), 7.Röhre, blau / 2.5: Im 2.Teil sollte man den 4. von 5. nebeneinanderliegenden Stein anstoßen = KPF

#### Welt 3:

3.1: Zwischen den beiden gelben Röhren ist ein Stein, der eine KPF emporwachsen läßt. Wenn man hochklettert, findet man oben einen Schlüssel. Doch jetzt wäre es sehr umständlich, den Schlüssel zu holen. Man sollte deshalb den Level erstmal durchspielen. / 3.2.: Ungefähr in der Mitte dieses Levels findet man im oberen Bereich wieder ein *P-Symbol*, das auf mehreren Steinen liegt. Dieses Symbol sollte man von den Steinen nehmen und etwas weiter nach links drücken, damit man nicht wieder durch die Goldstücke nach unten fällt. Nun nach links laufen, wo die Steinsperre zu Goldstücken geworden ist, weiter, und dann den Schlüssel dort nehmen und in das Schloß stecken. Man kann im Anschluß alle roten *Strichelsteine* ausfüllen lassen. Dem Weg zum Schlüssel in Level 1 steht jetzt nichts mehr im Wege. Löst man ihn ein, erscheint ein Weg nach links. / 3.Geisterhaus: Hier sind keine Bonushöhlen vorhanden. / 3.3: Oberhalb der zwei gelben Röhren gibt es rechts eine Bonushöhle und links drei Extraleben. Vor der letzten Bootsfahrt ist eine größere Ebene, die lang genug ist, um abheben zu können, damit man oben rechts eine Abkürzung erreichen kann. / 3.4: 2.Abschnitt: 2. Röhre, blau / 3.



Zauberschloß: Wenn man die erste Tür durchquert, kann man ein Mitteltor durchlaufen und ein Leben hinzugewinnen. So braucht man nicht immer wieder vom Anfangspunkt aus zu starten. Wenn man den Level links von Level 1 nimmt, gilt folgendes: 3. links von Level 1: Mit dem Gebrauch von ein paar Kletterpflanzen dürfte dieser Level kein Problem sein. Später lohnt sich dann auch das Fliegen. 2. Abschnitt: Über der Grube mit den Stachelschildkröten befinden sich vier Steine, wobei der zweite Stein ein P-Symbol hervorbringt, wenn er angestoßen wird. Knetscht man ihn, so kann man das Punktekonto ziemlich nach oben schrauben. 4. Röhre, grün. Den Abschnitt danach sollte man besser durchfliegen. Beim Wasserschloß ist der Weg zum Obermotz etwas kürzer, wenn man oben langschwimmt und die Tür dort nimmt. Will man Goldstücke einsammeln, sollte man die untere Tür nehmen.

#### Welt 4:

4.1 (Obere Brücke): Keine Bonushöhlen vorhanden. Es ist ratsam, vor manchen Sprüngen Anlauf zu nehmen. Danach ist wieder Fliegen angesagt. Wenn man nur schnell durch will, sollte man sich am Anfang die Feder schnappen und einfach durchfliegen. 2. Abschnitt: 2. Röhre, blau / 4.1 (Untere Brücke): 2. Abschnitt: 1. Röhre, blau (lohnt aber nicht) / Im nächsten Abschnitt darf geflogen werden. Im 2. Abschnitt liegen vier Steine nebeneinander, wobei der dritte Stein eine Kletterpflanze ist. 1. Röhre, blau, lohnt sich wieder nicht. Wenn das Reitgefährt die zwei hintereinanderliegenden rosafarbenen Äpfel ißt, läßt es eine bonusspendende Wolke fallen. Das Extra kann man nur mit der Drachenzunge erreichen! Wenn man dann im Schloß durch die erste Tür gegangen ist, muß man auf jeden Fall laufen und darf nicht zu hoch springen.

#### Welt 5:

5.1: 2. Abschnitt: Kurz vor Ende kann man einen Schlüssel einlösen, den man aber nur mit dem Ballon-Extra bekommen kann. Die Raupen erlegt man, indem man sie mit Gegnern bewirft. Der Unterwasserlevel (5.2) dürfte mit etwas Geduld kein Problem sein. 5.3: 4. Röhre, grün / Wenn man in diese Bonushöhle geht, sollte man groß sein, um

an den Schlüssel zu kommen. Im letzten Teil des Geister Schlosses kann man am Ende zwischen zwei Türen wählen. Die hintere Tür bringt drei Extraleben, die erste nicht. Wenn man die zweite nimmt, muß man den Level allerdings wiederholen. 5.4: Wenn man dem Typen auf der Wolke die Freude macht, den Köder abzunehmen, dann wirft dieser mit Unmengen von Schildkröten um sich. Man kann ihn erledigen, indem man einen Schildkrötenpanzer auf ihn wirft. Dann kann man für kurze Zeit auf der Wolke schweben, auf der die jetzt ausgeschaltete Person vorher gegessen hat. 2. Abschnitt: 2. Röhre, blau, enthält den Schlüssel zum nächsten Level. / 4. Röhre, grün / es folgt ein relativ leichter Absahnlevel. Im Schloß muß man im Sägenteil erstmal eine Taktik herausfinden. Am Ende des zweiten Levels hat man wieder zwei Möglichkeiten: Entweder man nimmt die erste Tür zum Obergegner, oder man fliegt über den großen Lavasee und heimst eine Menge Extraleben ein, bevor man ein Kämpfchen wagt. Man sollte im ersten Teil des Schlosses die Bahn der *Steinkette* auswendig lernen. Im zweiten Teil sollte nicht zu voreilig gehandelt werden.

#### Welt 6:

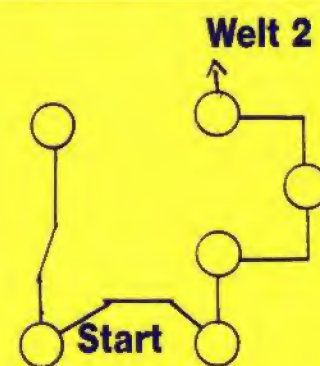
6.1: 2. Röhre, gelb / 2. Abschnitt: 4. Röhre, blau / 6. Röhre, grau. Im Geisterhaus muß man, nachdem man den ersten Teil geschafft hat, die Geister, die sich immer zu Steinen umformen, so locken, daß sie eine Treppe nach oben zur Tür bilden. In Level 6.2 gibt es für den zweiten und dritten Abschnitt jeweils zwei verschiedene gangbare Wege: In 6.3 gibt es zwei Endtore. Man sollte aber das hintere nehmen, da man ansonsten in einen „Rundverkehr“ gerät. Die erste Röhre ist wieder blau. Darauf folgend gilt im ersten Teil die Devise, immer auf den richtigen Moment zu warten. Im zweiten Teil sollte man sich eine andere Taktik ausdenken. Im unteren Bereich von 6.4 sind – etwas versteckt – Extraleben zu kriegen. Der dritte von sieben nebeneinanderliegenden Steinen birgt ein P-Symbol. In 6.5 sind die erste und zweite Röhre gelb. In den folgenden Abschnitten wird's wirklich knifflig. Besonders für den Teil mit den Feuergeistern braucht man starke Nerven. Auch hier

sollte man sich langsam vortasten und nicht zu überhastet agieren. Im zweiten Teil des Schiffswracks wird geraten, so vorzugehen: Wenn die Geister weg sind, wäre Schwimmen nicht schlecht. Jedes zweite Mal, wenn die Geister erscheinen, bilden sie eine Art Gasse, durch die man recht leicht hindurchschwimmen kann. Wenn sie die anderen Male wirr auf dem Bildschirm verteilt sind, sollte man immer warten, bis sie wieder weg sind. Wenn man danach die ganze Zeit die Schlucht runterfliegt, kann man versuchen, das *Stern-Extra* auf der Plattform in der Mitte zu erhaschen. Fällt man vorbei und die Wirkung des ersten Sternchens läßt allmählich nach, so ist am Rand der wohl sicherste Weg um unten lebendig anzukommen. Dort einfach noch das Fragezeichen drücken und fertig.

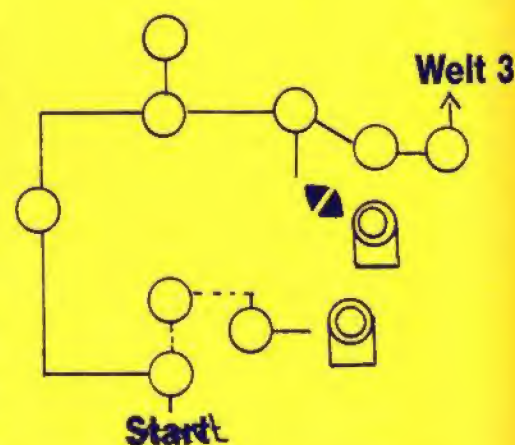
#### Welt 7:

7.1: Hinter einem der „Steinstapeln“ liegt ein Stein in der Luft, der eine Kletterpflanze zu einer Bonushöhle hervorzaubert. Oben, ganz rechts ist ein Mondextra zu ergattern. Auf den Riesenmaulwürfen kann man reiten. Das Ziel findet man unten rechts. 7.2: Dieser Abschnitt ist eigentlich kein Problem. Man muß nur auf die Vögel achten, sollte also nicht zu hoch springen. Im zweiten Teil muß man versuchen, die kleinen, unscheinbaren Nischen zu finden, in denen man nicht zerquetscht wird. Wieder im Geisterhaus angelangt, gibt es auf der rechten Seite fünf Türen, die man aber nur zu Gesicht bekommt, wenn man sich dementsprechend beilegt. Die erste Tür führt wieder zum Anfang zurück, die zweite in einen Extraraum mit einem Schlüssel, die dritte und vierte zum Ausgang, und die fünfte wieder in einen Extraraum mit schlüsseligem Inhalt. Mit besagtem Schlüssel kann man höchstwahrscheinlich in die Burg eindringen, genaueres ist hier leider noch nicht bekannt. 7.3: Die erste untere Röhre ist gelb. Hier muß auf die ablaufenden Zeiten der Plattformen geachtet werden. Die zweite Röhre ist grün, und der Besuch lohnt sich nicht; man wird lediglich zurückgesetzt. Im 2. Abschnitt liegt kurz vor dem Ziel ein Schlüssel, der mit der Drachenzunge zu erreichen ist. Der Weg zum Stern wird sichtbar. Im Schloß ist am

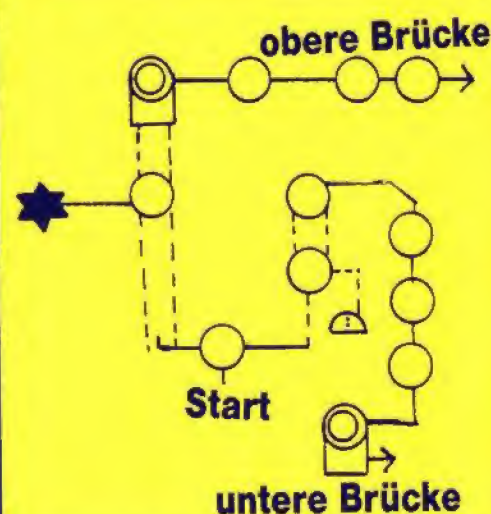
## 1. WELT:



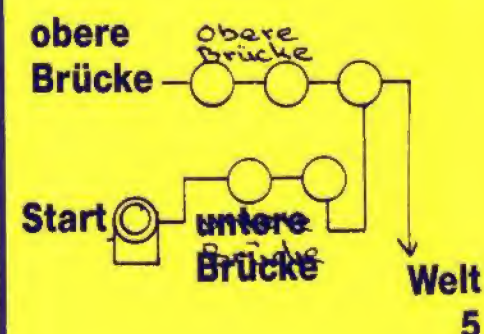
## 2. WELT:



## 3. WELT:



## 4. WELT:

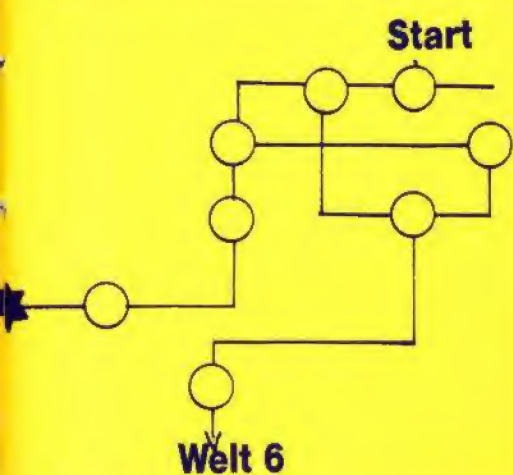


## SPECIAL:

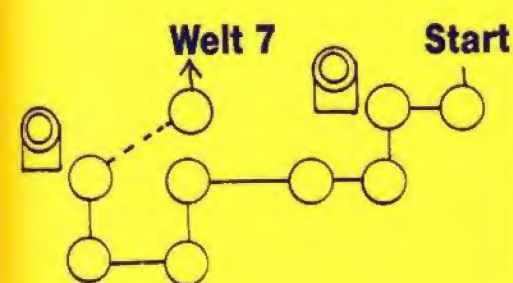
● ● SUPER



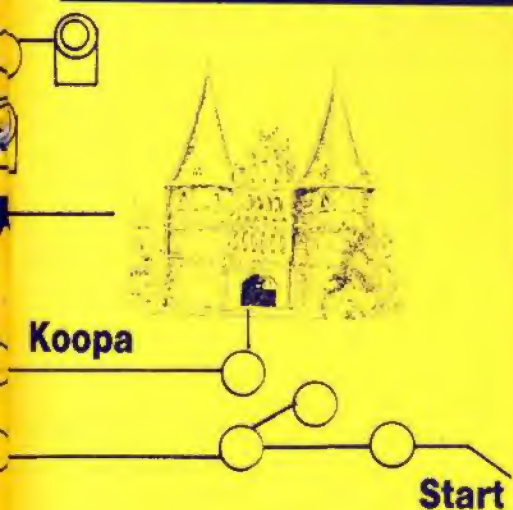
## 5. WELT:



## 6. WELT:



## 7. WELT:



## STERNENWELT:



## MARIO WORLD

Ende des ersten Teiles hinter einem Abhang eine Tür. Springt man den Abhang hinunter, kann man ein Mitteltor durchlaufen. In *Koopa's Schloß* kann man zweimal einen der vier Levels selbst aussuchen, wobei die Levels 2 und 7 am leichtesten zu durchqueren sind. In Level 2 braucht man lediglich ganz oben entlangzuklettern. Level 7 ist noch einfacher. Hat man *Koopa* in den drei Runden jeweils zweimal getroffen, wartet eine schnucklige Endsequenz auf einen.

### Sternenwelt:

1.) Wenn man hinuntergeht, kommen mehrere Steinfelder, die es zu durchdringen gilt. Beim 2. Steinfeld sollte man sich ganz rechts durch die Steine „wirbeln“, um einen Schlüssel finden und einlösen zu können. 2.) Am Anfang darf man das Sternchen nicht verpassen. Wenn man nun vor der Aus-

gangsröhre steht und auf den unteren Bildschirmrand achtet, dann sieht man, daß es dort noch weiter nach rechts geht. Auch an dieser Stelle kann man wieder einen Schlüssel finden. 3.) Hier muß man auf irgendeine Art nach oben gelangen. Dort gibt's 'nen Schlüssel. 4.) Wenn man in diesem Level auf der grauen Plattform (mit dem Schildkrötenpanzer) steht, kann man mit Flugkraft unter die Plattform gelangen, wo man wieder einen Schlüssel findet. Den Minidrachen am Anfang muß Mario einfach wie einen Staubsauger in die Hände nehmen und ihn fünf Gegner fressen lassen. Das macht den Minidrachen groß und stark. 5.) Wenn man auf der Plattform mit drei gelben und einer grünen Röhre steht, muß man versuchen, zwischen der grünen und der gelben Röhre abzuheben und genau durch die enge Lücke

nach oben fliegen. Hat man das geschafft, kann man auch diesen Schlüssel sein Eigen nennen. Jetzt hat man Zutritt zum mittleren 'Hügel', zum *Super Famicom Special*. Was das ist, wird nicht verraten. Nach Komplettierung des Spiels färbt sich die Spielwelt in eine andere Farbe um, und es geht mit anderen Gegnern wieder von vorne los.

Thomas Lorenz

Und hier noch eine kleine Anmerkung von mir (Uli) zu dieser Geschichte: Im unteren Brückenlevel (Welt 3 oder so) und ein oder zwei anderen Stellen im Programm fliegen aus einem Steinblock ein paar Flügelchen heraus, wenn man ihn andotzt. Sollte man das Glück haben und auf einem Drachen reiten, mache man mit diesem einen Satz und schnappe sich die Dinger!

## Super Mario Land

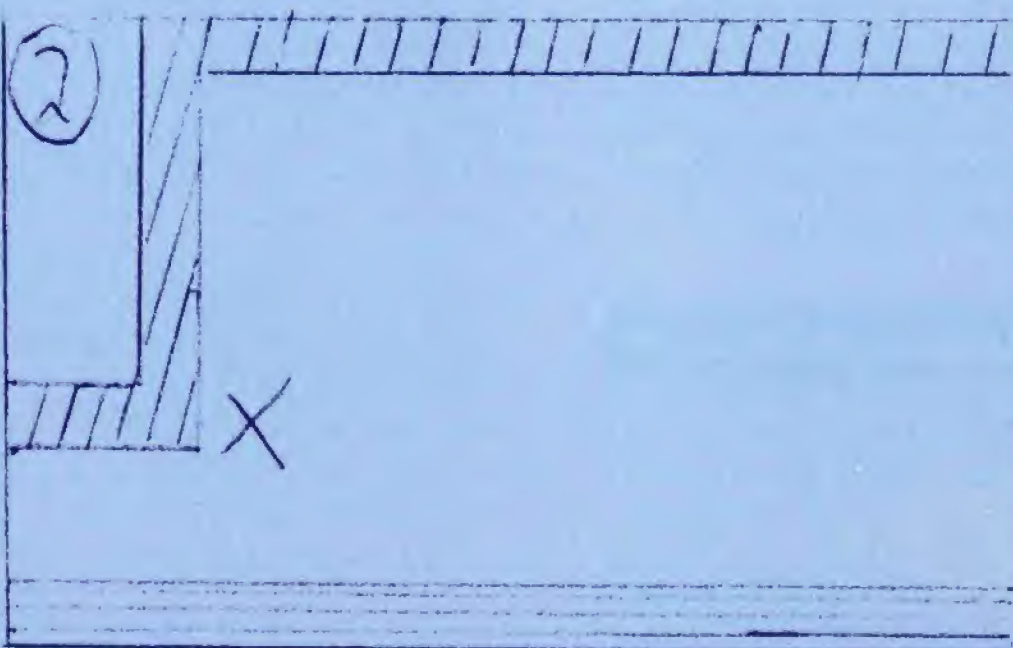
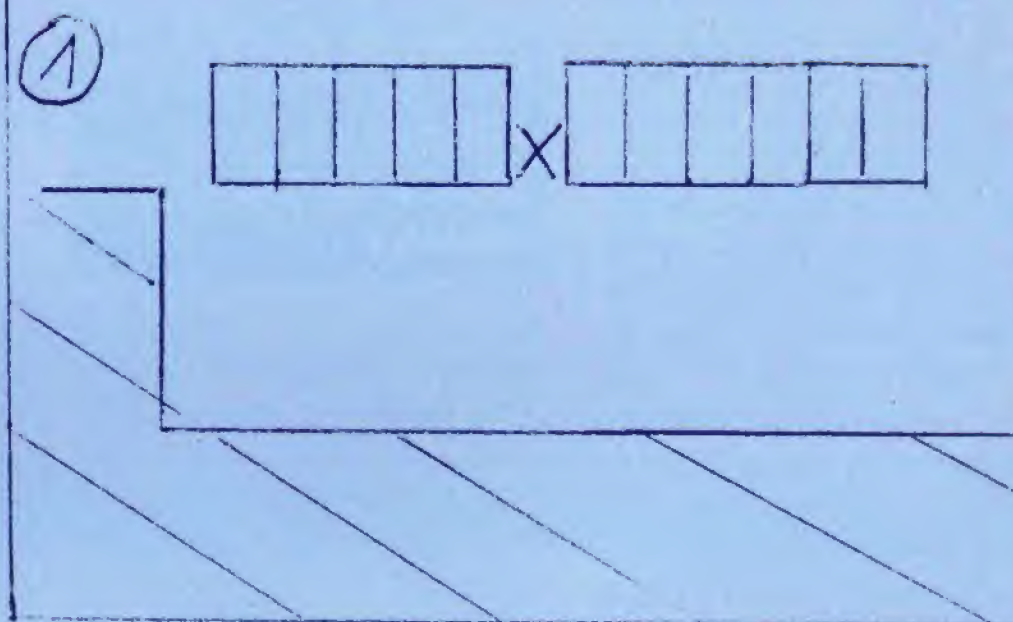
Dies ist sicherlich nicht das letzte Wort zu Super Mario Land! Auf geht's, Thomas, denn er hat im ersten Level ein weiteres Bonusleben ausfindig gemacht. Und zwar muß man, wie es aus der unten abgedruckten Zeichnung ersichtlich ist, gegen den mit X markierten 'Container' einmal von unten springen!!



Außerdem gibt es im Level 1-3 ganz am Anfang (noch links vom Standort) einen Lift. Auch hier sollte wieder genau gegen die auf der Zeichnung mit X markierte Stelle gesprungen werden!!!



Nebenbei, mögen sich schon viele Leute gefragt haben, wozu bei SML im Level 3.2 die Unterführung gut ist. Gemeint ist der eine Weg, der unter dem anderen durchführt, aber anscheinend nicht zu erreichen ist. Die Lösung ist ganz einfach! Man läßt sich mit einem kleinen Mario genau links vom Anfang des Weges runterfallen. Man landet



nicht im Wasser, sondern auf einem Glasboden. An einer Stelle der Unterführung ist üb-

rigens ein Wachstumssymbol versteckt

Thomas Holz





**Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.**

## Die Fragen ...

### Bureaucrazy

Nicht nur ich (der freie Mitarbeiter), sondern auch Christoph Piasecki aus M. hat offenbar ein gewisses bürokratisches Unverständnis, was mich ja doch irgendwo beruhigt. Versteht mich nicht falsch! Das soll keinesfalls Schadenfreude sein. Jedenfalls fehlt Christoph das Geld fürs Taxi. Er hat zwar einen Scheck im Haus des Verückten gefunden, dieser ist jedoch über die sagenhafte Summe von -75 Dollar ausgestellt, also negativ!! Wie um alles in der Welt kommt er denn nun an sein Geld? Die Bank will den Scheck nicht einlösen, weil sie kein „negatives Geld“ hat, und das Fälschen des Schecks verbietet ihm das Programm.

### Plundered Hearts

Nachdem er das Spiel fast gelöst hat, hängt Christoph P. bei der Stelle im Schlafzimmer von *Lafonte* fest, wo er ihm seinen Schlaftrunk einflößen soll. Egal, wie er es bewerkstelligen will, *Lafonte* bemerkt sein Vorhaben immer. Wie muß er sich dort also verhalten, wenn er Erfolg haben will? Er kann zwar

dem Schiff im Spiegel Lichtzeichen geben, der lüsterne *Lafonte* macht sich aber trotz allem über ihn her.

### Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Hierzu hat ein Mülheimer Bürger mehrere Fragen: „Wie bekommt man den Babelfisch?“ ist die erste. Das Loch in der Wand hat unser Leser bereits mit dem Bade-mantel bedeckt, das Loch im Boden mit dem Handtuch. Dem Roboter hat er außerdem mit der Tasche den Fluchtweg versperrt. Hilft aber alles nichts, denn dieser seltsame Fisch fliegt letztendlich durch die Luft, wird von einem fliegenden Roboter aufgesammelt und verschwindet mit selbigem. Davon abgesehen, weiß der Leser nicht, was der Vogonenführer von seiner Spielfigur will. Last not least, ist ihm völlig unklar, was er in der *Herz aus Gold* machen soll.

### King's Quest IV

Guten Appetit!! Rosella ist nämlich von einem Wal verschluckt worden und kommt

ohne weiteres nicht mehr raus. Ralf Hartmann aus N. läßt Euch nun von ihr fragen, ob Ihr einen Ausgang kennt. hoffentlich geht die Hilfestellung noch ein, bevor die gute Frau ganz zu Lebertran verarbeitet worden ist.

### Fire and Brimstone

Ein treuer Leser möchte jetzt angehört werden: Dietmar stößt am Ende des ersten Levels auf einen Hinweis, der da heißt „Now find the Path Block. Was ist wohl damit gemeint?

### Cadaver

Es rumort wieder: Ulrike hängt seit vielen Wochen im Level 4 von *Cadaver* fest. Konkret dreht es sich darum, daß sie zwar die vier Planeten in die richtigen Löcher geworfen hat, es sich aber absolut nichts tut. Die Dinger bleiben brav auf den Stangen liegen, so sagt sie. Nimmt sie jetzt das sandsteinähnliche Modell, das in einem anderen Raum herumliegt, und wirft sie dieses in eines der Löcher, betritt dann aber den Raum, in dem vorher die anderen vier Planeten auf der Stange hingen, bekommt sie einen schwarzen Planeten. In diesem befindet sich ein Hebel, der nach Betätigung einen silbernen Schlüssel freigibt, nicht jedoch die beiden gesuchten goldenen Schlüssel. Was läuft hier schief? Ulrike kommt übrigens aus Frankfurt und hat einen Atari ST.

### Champions of Krynn

Zu den Champs auf dem 64-er möchte Oliver auch noch was wissen: Wo findet man in der Stadt *Throtl Caramon*? Wie besiegt man die Kleriker? Wie funktioniert die Option *Scribe*?

### To be on Top

Wie aus dem Leben gegriffen ist folgender Beitrag: Wie kann man die anderen Verkehrsteilnehmer beseitigen? Wer wüßte das nicht auch gern?

### Dragonflight

Das glaubt Ihr wohl selbst nicht, daß in dieser Ausgabe keine Frage zu *Dragonflight* kommt? Wie kommt man auf die Süßwasserinsel im Norden? Köhls Olaf harrt Eurer Antwort!

### Paperboy

Immer noch auf der Suche nach einem gescheiterten *Paperboy-Cheat* ist Oliver Tappe aus M. G..

### Twilight World

Zwielichtige Probleme für Kai V. aus Gera: Wenn seine Spielfigur von dem Reiter im Westen gefangengenommen wird, und dieser ihn ins Burgverlies steckt, kommt er nicht mehr heraus. Er hat bis jetzt folgendes versucht: Der Wächter des Kerkers wurde von ihm gerufen, welcher dann auch prompt kam. Beim Gang nach Süden zum Fenster gabs dann nur zwei Alternativen; entweder am Wächter vorbeizukommen, oder aber ihn unschädlich zu machen. Kais Held hat den Kerkermeister an allen möglichen und unmöglichen Stellen attackiert, allerdings ohne Erfolg. Schließlich sperrte der Fiesling die Tür wieder zu und verschwand. Eine Lösungshilfe oder konkrete Stellungnahmen zu diesem Problem sind erwünscht.

### Elite

Der titelsüchtige Chris P. aus Nondorf möchte wissen, wieviele Punkte man braucht, um *Elite* zu werden.





## Lords of Doom

Markus Schneider aus W. hat Angst vorm bösen Wolf, aber nicht nur das: Wie kommt man an dem fressenden Werwolf im Wald vorbei? Wie kommt man in die verschlossene Gruft am Friedhof? Wie kommt man an dem Monster in der verschütteten Gruft vorbei? Wie bekommt man den Safe im Schlafzimmer des Hauses auf?

## King's Quest I & Space Quest I

Wie bekommt man bei King's Quest das Seil am Brunnen, und wie kommt man bei Space Quest I zum Raumschiff der Außerirdischen (Sariens), ohne im All zu verschwinden. Jan B., ein Hamburger (gibt's nicht nur bei McDonald's), ist ratlos.

## Narco Police

Hannovers Mirage wundert sich: Wie kann man die Panzer mit den Raketenwerfern vernichten, oder wie kommt

man sonst an ihnen vorbei? Wo genau befindet sich das Drogenlabor auf der Insel?

## Prince of Persia

Auch eine Frage zu diesem Spiel mit dem in der derzeitigen weltpolitischen Situation etwas delikaten Namen ging bei mir von der Hotline ein: Wie besiegt man den weißen Kerl in Level 12?

(Anm.: Es handelt sich bei unserem Leser sicher nicht um einen palästinensischen oder irakischen Verschwörer, auch wenn der Name unbekannt ist. Oder doch?....)

## Quest for Glory II

Jan O. aus der Friesenstraße würde es freuen, wenn er wüßte, wie man mit dem Feuerelement fertig wird. „Er“ hat sich in der Apotheke schon *Incense* gekauft. Doch wenn er das Element nun mit demselbigen zum Brunnen lockt, geht seine erste Portion davon zu Ende, und es gelingt ihm nicht mehr, eine zweite zu benutzen, obwohl er noch mehrere auf Halde hat.

## Ultima VI

Die Hotliner haben mir diese Frage zugespielt: Wo findet man den Zauberspruch *Field*? Wie öffnet man die magisch verschlossene Kiste im Haus (*Moonglow*).

## Police Quest

Ein Herr Pelka aus D. wünscht sich unverbindliche und kostenlose Informationen über das Game Police Quest: Wie löst man das *wanted poster* vom *clipboard*, zum Beispiel.

## Quest for the Time-Bird

Wo findet Michaels Spielfigur Pelissa, wenn er das Horn vom Prinzen genommen hat?

## Last Ninja Remix

Cocktail gefällig? Sascha Pelkus aus D. hat jedenfalls eine Frage zu Last Ninja Remix: Wozu braucht man die Karte, die man in dem Bild nach dem jonglierenden Clown findet?

## Maupiti Island

Jemand, der nicht so hübsch wie Prinzessin Leia aus *Star Wars* ist, aber trotzdem hofft, daß man ihr/ihm hilft, hat Probleme auf der Insel: Wie öffnet man den hohlen Kasten im Klavier? Was öffnet der Schlüssel aus Anitas Zimmer? Wie gelangt man in die Höhle am Teich, ohne im Treibsand zu versinken? Was bedeuten die Schriftzeichen auf der Statue am Teich und in der Grotte? Wie öffnet man die Glasvitrine in Maries Zimmer? Was macht man mit der Schatulle aus Maries Zimmer? Wie gelangt man in das blaue Zimmer?

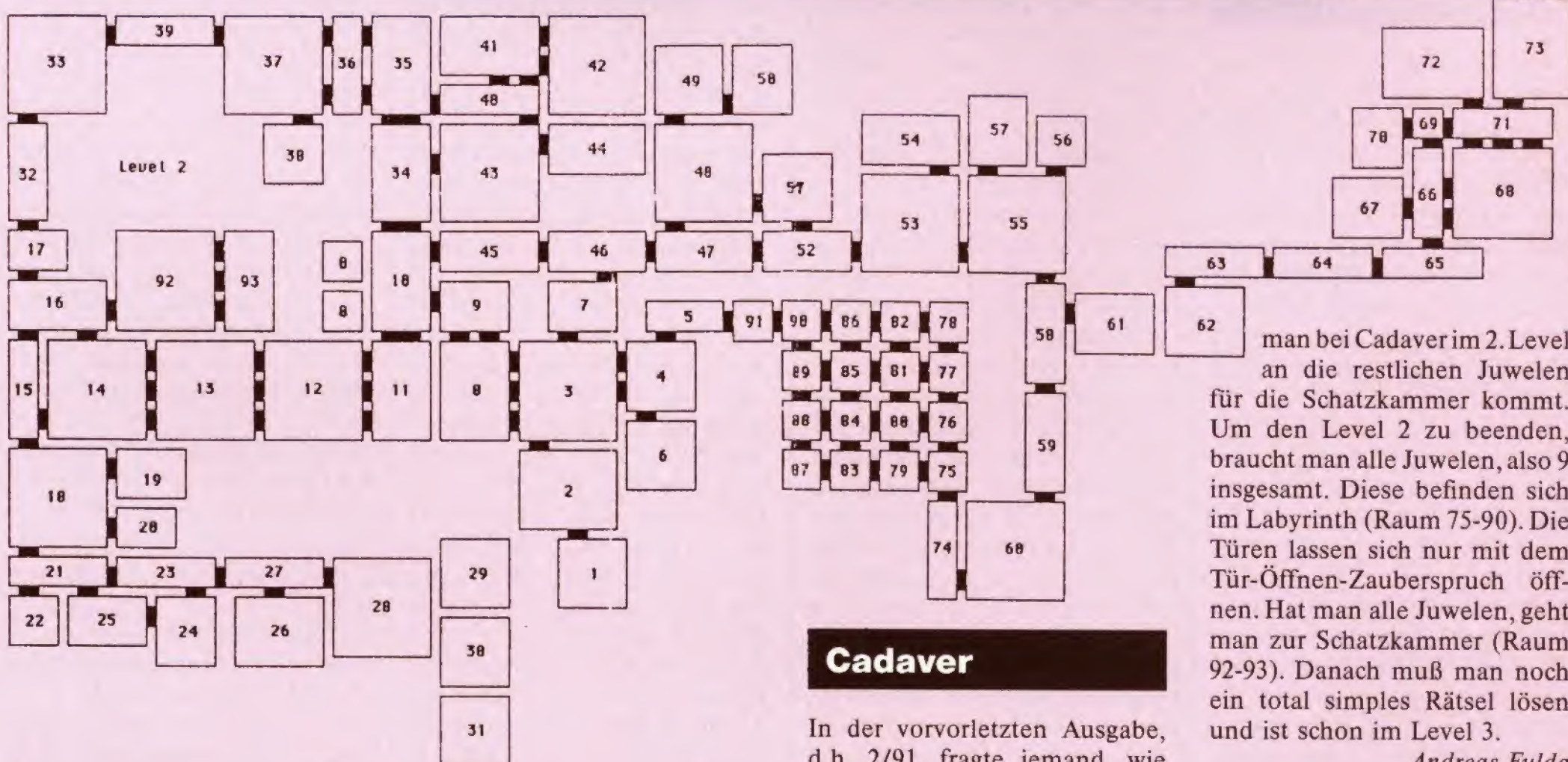
## Dragons of Flame

Der Münsterländer Michael S. sucht den Eingang zu *Sla Mori*, was immer das auch sein mag.

## Krystal

Das blaue Männchen will den Schlüssel nicht hergeben. Wie luchst man es dem Blaumann ab?

## ... und ein paar Antworten



## Cadaver

In der vorvorletzten Ausgabe, d.h. 2/91, fragte jemand, wie

Andreas Fulda



## Chrono Quest

Bei der Chrono Quest kanns für Rainer Sigle weitergehen (ASM 2/91), dank Günther und ASM: Man muß einfach die Treppen rauf und in der Eingangshalle die Schmuckkugel vom Trep-pengeländer nehmen. Jetzt hat sich's auselektrisiert. Tip: In der Schublade sind Sicherungen, welche man in den Sicherungskasten „betätigen“ sollte.

Günther Heil

## Ultima V

Hier die Antwort auf M. Schusters Frage zu Ultima V in der ASM 2/91: Wie man bereits in Gesprächen mit der Bevölkerung Britannys erfahren haben sollte, müssen alle *Shadowlords* vernichtet sein, bevor man den *Doom* betreten kann. Außerdem müssen alle vom Codex gestellten *Sacred Quests* erfüllt sein. Zudem benötigt man folgende Items: *Crown*, *Sceptre*, *Amulet*, *Magic Carpet*, *Wooden Box*, *Word of Power: Veramocor*.

Man sollte möglichst auch mit vielen Hitpoints und Spells bzw. Reagents/Potions/Scrolls ausgerüstet sein, da dieses Dungeon schwerer als die *Abyss* in Ultima IV ist, und einem viele starke Gegner -wie z.B. Drachen - begegnen.

Jörg Reibert

## Dragonflight

Nachdem wir in der letzten ASM schon einige Fragen von Bernd (ASM 2/91) beantworten konnten, gibts in dieser Ausgabe weitere Hinweise: An den Namen des Tempels auf der Mini-Insel kommt man, soweit der Autor weiß, nur, indem man sich direkt dorthin begibt. Der Weg ist allerdings nicht ganz einfach. Und hier isser: Zunächst mal schippert man zur Insel zwischen den Drachenklauen. Da *Ontaflareth* die Form eines Drachen besitzt, ist damit das Inselchen im Südosten gemeint. Das Codewort für das dortige Dungeon lautet *Aboltyk*. Tief drin befindet sich nämlich neben vielen anderen Schätzen und diversen Monstern eine Phiole mit Pilzen (auf welchem Level, ist dem Autor leider entfallen). Damit gehts jetzt wieder zurück ans Tages-

licht und in den Osten des Kontinents, also den Oberkiefer des Drachens.

Dort angekommen, sollte mal einer Eurer Kämpfen aus der Phiole kosten. Dann passiert nämlich folgendes:

1.) Die Umgebung verändert sich graphisch.  
2.) Der „Inselchen-Tempel“ ist zu Fuß erreichbar.  
3.) Im Westen erscheint der Eingang zu einem Dungeon, und zwar zum letzten!

4.) Noch weiter westlich geht's nicht mehr, der Weg ist dann nämlich verbaut. Nunmehr ist also der Tempel - vom Wasserweg mal abgesehen - die einzige Möglichkeit, von diesem Teil der Welt wieder wegzukommen. Apropos Tempel; hier sind noch die Namen der dem Autor dieser Zeilen bekannten Tempel:

- 1.) *Clearlight* (Hauptkontinent, nordwestlich von *Nimraviel*)
- 2.) *Crystaleye* (Auf dem Inselchen im Nordosten des Hauptkontinents)
- 3.) *Darkmoon* (HK, ganz im Osten)
- 4.) *Deepsea* (Auf der Insel *Walronia*, dort im Nordosten)
- 5.) *Gemshine* (HK, östlich von *Pegana*)
- 6.) *Stormwind* (HK, ganz im Nordwesten - etwas südlich von *Luthag*)
- 7.) *Thunderroar* (Auf der Insel *Dorithannon*, dort im Nordosten)

Der einzige auf dieser Liste noch fehlende Tempel liegt auf der Süßwasserinsel im Norden, denn wie man dahinkommt, weiß auch der Autor nicht. Die Tempelnamen sind übrigens zum Teleportieren unbedingt notwendig.

Es folgen noch einige allgemeine Tips zum Spiel:

Das preiswerteste Essen gibt es auf *Walronia*. Fallen in Dungeon-Geheimwänden entlarven sich selbst, wenn man einen Augenblick in der Beobachte-Position vor einer Geheimwand stehen bleibt. Dies funktioniert auch, wenn das Spiel gerade auf Pause geschaltet ist. Die Fugen zwischen den Mauersteinen leuchten im Falle einer Falle früher oder später rot auf. Nach dem Betreten eines unbekannten Dungeon-Levels sollte das Spiel stets sofort abgespeichert werden. Die Dungeons in *Dragonflight* sind etwas raffinierter als die in den guten alten *Bard's Tale*-Spielen. So kann es durch-

aus vorkommen, daß es in einem Level mehrere abwärts führende Treppen gibt, die alle in unterschiedliche Bereiche des nächsten Levels führen, zwischen denen es keine Verbindung gibt. Also im Zweifelsfalle immer genau kartographieren. Die Aufgaben der Rätselmünder sind oft sehr einfach. Und wenn man mal etwas nicht weiß: Einfach wieder einen Level höher steigen, wieder runterkommen und nochmal versuchen. Oft bleibt der Rätselmund auch bei einer falschen Antwort da, wo er ist. In diesem Fall gilt vorher Gesagtes nicht. Auskunft über gefundene Tränke kann ein weiser Mann erteilen, der in *Pegana* wohnt (Haus Nr. 42, ganz im Südwesten). Zeigt ihm einfach das Gebräu, über das Ihr was wissen wollt. Wenn sich eine Schatzkiste in den Dungeonräumen nicht öffnen läßt, einfach einen Schritt zurückgehen, wieder vorwärts gehen und erneut versuchen. Gefundene Schriftrollen sollten auf alle Partymitglieder verteilt oder aber bei fehlendem eigenem Bedarf an *Dambrano* verschenkt werden, das erhöht den Charakterwert. Kneipen sind sehr informative Orte. Also so oft wie möglich rein und einen Schoppen heben (Anm.: Mein Reden!!). Wenn der Ankauf von Getränken nichts bringt, dann vielleicht der Verkauf...

Wer noch keinen Teleportspruch beherrscht und dennoch mal nach *Drithannon* möchte, sollte sich in *Scatterborne* (genauer im Nordosten der Stadt) ein Schiff mieten. Die Seeleute in *Port Pylon* sind zwar genügsamer, fahren aber nicht weit genug. Also lieber etwas mehr bezahlen, und los geht's. Die Insel ist zwar von Riffen umsäumt, im Süden kommt man aber trotzdem durch. Und jetzt noch ein paar Worte zum geheimnisvollen *Eltam*: Es handelt sich hierbei um einen sehr mächtigen Zauberstab, dessen Teile ziemlich schwer zu finden sind. Auch der Hint-Hunt-Autor hat es noch nicht geschafft. Je nachdem, wie man diese Teile zusammensteckt, zeigt das Eltam unterschiedliche Wirkungen. Die Kombination F, L, W, E macht den Eltam beispielsweise zu einer unerschöpflichen Waffe, die Kombination W, L, E, F öffnet jede Tür, sobald es nur in deren Nähe kommt und E, F, W, L ver-

leiht dem Träger immerwährende Gesundheit. Die einzelnen Segmente symbolisieren die Naturlemente Erde, Feuer, Wasser, Luft.

Nebenbei; wer das Eltam noch nicht komplett hat, sollte wenigstens einen Charakter mit Schlüsseln eindecken, man braucht sie! Und zum guten Schluß kommen noch einige Hinweise zu den Fragen diverser Rätselmünder. Welche das nun im einzelnen sind, müßt Ihr schon selbst herausfinden:

- 1.) Die ältesten Zauberer sind die *Drachen*.
- 2.) Die Stadt in der Klaue des Drachen ist *Port Pylon*.
- 3.) Der wahrhaft größte Drache ist, wer hätte das gedacht, *Ontaflareth*.
- 4.) *Murstor* der Zornige war der Begründer der Schwarzen Magie!

Olaf Kühl

Um Euch *Dragonflight*-Fans mal etwas zu verwöhnen, geht's weiter mit nützlichen Infos:

Wo finde ich was?

Den *Steinstab* findet man im versteckten Dungeon am Ende des „Schweifes“ ganz im Norden auf der dritten Insel von unten.

Die *Eltamteile* findet man an vier verschiedenen Stellen im Land von *Dragonflight*.

Das erste kann man folgendermaßen erlangen: In *Nimraviel* sollte man dem Palastwächter Alkohol geben, worauf dieser verschwindet. Man erfährt, daß die Königin *Aurelien* die *Ratsphähre* braucht. Diese findet man in einem versteckten Dungeon in der nördlichen „Krümmung des Halses“ (des Drachens) im Gege.

Den *magischen Wurfspieß* erlangt man, wenn man dem König in *Brindil Bun* den Diamanten gibt. Die Palastwache dort will wieder Alkohol (wenn ich als freier Mitarbeiter das richtig verstanden habe, dann bekommt man das erste Eltamteil, wenn man diese Aufgabe erledigt hat. Oder nicht?)

Das zweite Eltamteil verschenkt König *Halfon* in *Scatterbone*, wenn man ihm einen bestimmten Trank gibt. Diesen findet man in *Sentyk* im untersten Level.

Das dritte Teil bekommt man in *Brindil Bun*, wenn man im Haus 30 einen Heiltrank abgibt.

Das vierte letztendlich ist eine kleine Entschädigung für die Be-



zahlung von 600 GS Schulden beim Bürgermeister, die ein Freund von Nostul aus Haus 1 verbockt hat.

Falls das noch nicht gesagt worden ist, die Drachenringe braucht man, um sich vor den Kristallwächtern zu schützen. Besiegen kann man diese Kristallwächter aber nur mit dem Steinstab (siehe oben!). Auch die Statuen lassen sich übrigens mit dem Steinstab zerbröseln (ASM 3/91).

An die Kristallklinge und die zwei magischen Kettenhemden kommt man ran, wenn man dem König in Bagnol vier Diamanten gibt. Das magische Buch bekommt man, wenn man den Zettel im untersten Level des Eiswüstendungeons holt und diesen anschließend Netaldurin Trolian gibt. Man benötigt aber mindestens 3000-4000 Charakterpunkte in der Party insgesamt, um empfangen zu werden. Netaldur verschenkt dann das Buch, das es in sich hat. ....

Noch was zu den Kartenteilen (ASM 3/91): Neben den Teilen, die man in Labyrinthen findet, gibt es auch noch Personen, die man fragen sollte. Im folgenden sind die Städte und die Haus-

nummern angegeben, in denen wichtige Informanten sitzen:

- 1.) Brombul, Haus 5.
  - 2.) Negame, Haus 10.
  - 3.) Scatterbone, Haus 21 (2 Teile für 2000 GS).
  - 4.) Brindil Bun, Haus 24 und 38.
- Wenn man Interesse an gewissen Extras hat, bieten sich folgende Orte zwecks näherer Erforschung an:
- 1.) Nimraviel, Haus 37; Ichtrami (läuft auch rum in der Stadt).
  - 2.) Negame, Haus 1 und 8.
  - 3.) Port Pylon, Haus 50.
  - 4.) Scatterbone, Squrgle (steht neben dem Königspalast).
  - 5.) Brindil Bun, Haus 43.

Versteckte Schätze sollte man an folgenden Stellen suchen:

- 1.) Am kleinen Tümpel im Südosten von Nimraviel (ca 5cm Luftlinie).
- 2.) Auf der südlichsten Insel der drei kleinen Wüsteninseln. (Im Westen von Dorithannon).
- 3.) Auf der Insel in der Mitte der kleinen Eisinseln (Im Süden von Dorithannon).
- 4.) Und schließlich ist da noch die süße kleine rote „Blumeninsel“. Jeder, der diese Insel mal gesehen hat, müßte wissen, was gemeint ist.

Thomas Hollweck  
& Gilbert Müller

Die letzte Hilfestellung zu diesem Thema kommt aus Plöchingen: Zur Wüstenfrage aus der ASM 3/91:

Um die Wüste sicher zu durchqueren, sollte jeder einen Hut besitzen und benutzen. Außerdem braucht man noch einen Mantel. Beide Sachen sind in den Gemischtwarenläden zu haben. Den Orkschen Friedensvertrag gibt es beim Orkhäuptling.

Alexander H.

## Centurion – Defender of Rome

Der Verteidiger Roms, der in der ASM 3/91 zu Worte kam, kann seine Invasionspläne weiter schmieden. Inseln sollten für ihn jetzt jedenfalls keine Probleme mehr darstellen:

Um die zwei Inseln (Sardinien, Britannien) erobern zu können, müssen in einem anderen Land vorher Landarmeen mit Move Legion auf ein vor der Küste liegendes Schiff verlegt werden. Vor der zu erobernden Insel können die Armeen mit Klick auf die rechte Maustaste wieder ausgeladen werden.

Jürgen Lackmann

## Immortal

Und nun eine weitere Folge unserer Reihe „Unsterblich-Werden leicht gemacht“:

Andreas Michnik (ASM 3/91) kommt seinem Ziel jedenfalls näher: Den ersten Diamant sollst Du auf die linke Platte rechts vom Dreieck, den zweiten Diamant links und den dritten in die Mitte des Dreiecks legen. Die Spitzen des Dreiecks zeigen dabei in Richtung Wand. Nach getaner Arbeit öffnet sich der Durchgang zum dritten Level.

Peter Hardtke

## F-14 Tomcat

Mit diesem Tip ist es kein Problem mehr, in der Qualifikationsphase auf 90 Punkte zu kommen (siehe ASM 4/91). Markus L. ist jedenfalls der festen Überzeugung, aber seht selbst: Haltet Euch immer an das Fadenkreuz, das Ihr auf dem Schirm seht!! Wenn der obere Pfeil leuchtet, sollte man den Joystick nach oben drücken.

02162 / 12073



HARDWARE



SOFTWARE



ZUBEHÖR



02162 / 12073

Name	Gen	Amiga	MS-DOS	St
688 Attack Submarine	SIM	59.50	72.50	-
A 10 Tank Killer	SIM	84.50	89.50	89.50
Action Station	SIM	74.50	99.50	-
Advanced Destroyer SIM.	SIM	69.50	69.50	-
Advanced Tact. Fighter 2	SIM	69.50	69.50	69.50
Altered Destiny	ADV	67.50	74.50	-
A-MOS		99.50	STOS	79.50
B.A.T.		-	-	89.50
Back to the Future 2	ACT	64.50	64.50	64.50
Backgammon	GES	54.50	-	-
Badlands	ACT	59.50	-	59.50
Badlands Pete	ACT	64.50	-	-
Bane of the Cosmic Forge	ROL	84.50	-	-
Bards Tale 2	ROL	64.50	58.50	-
Bards Tale 3	ROL	74.50	74.50	-
Battle Command	ACT	64.50	-	64.50
Battle Squadron	ACT	64.50	-	-
Battlemaster	STR	74.50	-	64.50
Battlestorm	ACT	64.50	-	-
Betrayal	ADV	74.50	-	-
Blockout	ACT	64.50	64.50	-
Boxing Manager	SIM	54.50	-	54.50
BSS Jayne Seymour	ADV	59.50	-	59.50
Buck Rodgers	ROL	69.50	-	-
Bundesliga Manager	SIM	49.50	59.50	49.50
Cadaver	ADV	64.50	-	64.50
Car Vup	SIM	59.50	-	64.50
Celica GT 4 Rally	SIM	69.50	-	69.50
Challengers	SAM	79.50	79.50	79.50
Champions of Krynn	ROL	64.50	74.50	69.50
Chaos Strikes Back	ROL	64.50	-	64.50
mit dt. Anleitung und Lösung		79.50	-	-
Chase HQ 2	ACT	64.50	-	64.50
Chips Challenge	ACT	59.50	-	59.50
Codename Iceman	ADV	84.50	84.50	89.50
Comic Setter		99.50	-	-
Conflict	STR	19.50	-	19.50
Conquest of Camelot	ADV	84.50	89.50	89.50
Count Duckula	ADV	32.50	-	34.50
Crimewave	ACT	59.50	74.50	59.50
Crown	ACT	59.50	69.50	59.50
Curse of the Azure Bonds	ROL	69.50	74.50	69.50
Curse of the RA	ADV	54.50	59.50	54.50
Damocles	ACT	64.50	-	59.50
Das Stundenglas	ADV	74.50	74.50	-
Dick Tracy	ACT	62.50	-	69.50
Dinowars	ACT	57.50	57.50	-
Dragon Breed	ACT	64.50	-	64.50
Dragon Wars	ADV	64.50	69.50	-
Dragonflight	ROL	74.50	74.50	74.50
Dragons Breath	ADV	72.50	72.50	72.50
Dschingis Khan	SIM	84.50	89.50	-
Duck Tales	ADV	64.50	64.50	-
Dungeon Master	ROL	64.50	-	64.50
Elvira, Mistress	ADV	74.50	97.50	74.50
F 16 Combat Pilot	SIM	59.50	69.50	59.50
F 16 Falcon	SIM	74.50	89.50	74.50

Name	Gen	Amiga	MS-DOS	St
F 16 Falcon Mission Disk	TOO	49.50	-	53.50
F 16 Falcon Mission Disk 2	TOO	49.50	-	49.50
F 19 Stealth Fighter	SIM	69.50	84.50	69.50
Fatal Heritage	ADV	69.50	-	-
Feudal Lords	STR	64.50	-	-
Final Battle	STR	64.50	-	64.50
Fist of Fury	SAM	69.50	-	69.50
Flight of the Intruder	SIM	????	89.50	????
Flight Simulator 2	SIM	99.50	149.50	-
Flood	ACT	64.50	-	64.50
Gettysburg	STR	84.50	79.50	-
Gold of the Aztecs	ADV	64.50	-	54.50
Golden Axe	ADV	64.50	-	64.50
Great Courts 2	SIM	64.50	-	-
Harpoon	STR	79.50	-	-
Heroes Quest	ADV	89.50	89.50	89.50
Holiday Maker	ADV	74.50	-	-
Horror Zombies	ACT	64.50	-	64.50
Hunt for the red October	SIM	64.50	-	-
Imperium	STR	64.50	74.50	64.50
Indianapolis 500	SIM	64.50	64.50	-
Indiana Jones Adventure	ADV	64.50	69.50	64.50
Invest	SIM	57.50	-	58.50
Ishido	GES	64.50	74.50	-
It Came From the Desert	ADV	64.50	-	-
James Pond	ACT	59.50	-	54.50
Kaiser	SIM	99.50	-	99.50
Kick Off 2	SIM	57.50	-	57.50
The Final Whistle	TOO	39.50	-	-
Klax		49.50	54.50	49.50
Larry Triple Pack	ADV	119.50	119.50	119.50
Legend of Faerghail	ROL	64.50	69.50	64.50
Lemming	ACT	59.50	????	????
LHX Attack Chopper	SIM	a.A.	99.50	-
Line of Fire	ACT	59.50	-	59.50
Loom	ADV	69.50	69.50	69.50
Lords of Doom	ADV	64.50	69.50	64.50
Lost Patrol	ACT	59.50	69.50	59.50
Lotus Esprit Turbo Chall.	SIM	64.50	-	64.50
M 1 Tank Platoon	SIM	84.50	84.50	84.50
M.U.D.S.	ACT	67.50	74.50	-
Masterblazer	ACT	67.50	-	67.50
Master Sound + Hardware	SOU	139.50	-	-
Mega Mighty Intro Designer	GRF	34.50	-	-
Midwinter	STR	64.50	69.50	64.50
Mig 29 Fulcrum dt.	SIM	89.50	89.50	89.50
Murder	ADV	69.50	74.50	52.50
Mystical	ADV	69.50	69.50	69.50
Narc	ACT	59.50	-	-
Nightshift	ACT	54.50	54.50	-
Nuclear War	STR	58.50	69.50	-
Oil Imperium	STR	49.50	49.50	49.50
On the Road	SIM	69.50	69.50	69.50
Operation Stealth	ADV	64.50	74.50	64.50
Over the Net	SIM	64.50	-	-
Panza Kick Boxing	ACT	69.50	74.50	69.50
Paradroid 90	ACT	59.50	-	59.50
Pirates	STR	64.50	59.50	64.50

Name	Gen	Amiga	MS-DOS	St
Player Manager	SIM	49.50	-	49.50
Plotting	STR	59.50	-	59.50
Police Quest 2	ADV	89.50	89.50	89.50
Pool of Radiance	ROL	64.50	64.50	64.50
Populous	SIM	64.50	64.50	64.50
Prehistoric Tale	ACT	54.50	-	-
Prince of Persia	ADV	64.50	64.50	64.50
Puzznic	STR	59.50	-	59.50
Quadril	STR	64.50	64.50	-
Rainbow Island	GES	58.50	-	49.50
Ranx	ACT	69.50	69.50	64.50
Revelation	GES	49.50	59.50	49.50
Rick Dangerous 2	ACT	59.50	64.50	59.50
Romance of the 3 Kingdoms	STR	109.50	109.50	-
Second World	SIM	59.50	59.50	59.50
Secret of the Monkey Island	ADV	79.50	89.50	????
Secret of the Silver Blades	ROL	64.50	64.50	64.50
Sim City	STR	69.50	64.50	69.50
Sim Earth	SIM	????	94.50	-
Snowstrike	ACT	64.50	64.50	64.50
Speedball 2	ACT	64.50	-	64.50
Spirit of Excalibur	ADV	74.50	-	-
Star Control	STR	69.50	74.50	-
Supremacy	STR	74.50	-	74.50
Team Suzuki	SIM	59.50	-	59.50
Team Yankee	SIM	74.50	84.50	74.50
Team, Mutant Hero Turtles	ACT	64.50	79.50	64.50
Their Finest Hour	SIM	69.50	69.50	69.50
Think Twice	STR	49.50	-	-
Torn and the Ghost	ACT	64.50	-	64.50
Tower Fra	SIM	72.50	-	-
Trans World	SIM	69.50	74.50	64.50
Turrican	ACT	49.50	-	54.50
Turrican 2	ACT	59.50	-	59.50
Ultima 5	ROL	69.50	79.50	69.50
Univ. Military SIM 2	STR	69.50	79.50	69.50
Unreal	ADV	69.50	-	-
Warlock the Avenger	ACT	59.50	-	59.50
Warlords	ADV	-	69.50	-
Welltris	STR	64.50	69.50	64.50
Wild West World	SIM	89.50	-	-
Wings	SIM	74.50	-	-
Wings of Death	ACT	64.50	-	64.50
Wings of Fury		59.50	74.50	64.50
Wolfpack	SIM	74.50	84.50	-
X-Copy + Hardware	ANW	58.50	-	-
X-Copy Professional	COP	79.50	-	-
X-Out	ACT	51.50	-	51.50
Xiphos	ACT	64.50	-	64.50
Z-Out	ACT	59.50	-	59.50
Zellard	ACT	-	59.50	-

### HARDWARE

3.5 ext. DiscDrive mit Bus, abschaltbar für AMIGA	189.-
5.25 ext. DiscDrive 40/80 Bus abschaltb. für AMIGA	249.-
3.5 Laufwerk für AMIGA 2000 intern	159.-
5.25 Laufwerk für AMIGA 2000 intern als df1	249.-
5.25 Laufwerk für AMIGA 2000 intern als df2	338.-
80MB SCSI Festplatte für AMIGA 500 - betriebsbereit	1598.-
150MB SCSI Festplatte für AMIGA 2000	1898.-
512 KB Speichererweiterung für AMIGA 500 intern:	
Megabit Technologie, Viren-feste AKKU - Uhr, abschaltbar	
unentbehrlich für jeden AMIGA 500 Spitzenqualität	129.-
Weitere Hardware für AMIGA und PC's auf Anfrage	

### Mäuse für alle!

High Res. Maus für AMIGA/ATARI 280dpi mit Mousepad	69.-
Reisware Mäuse für AMIGA/ATARI/PC	77.-
Optical Maus für AMIGA/ATARI - die ohne Kugel	119.-
Optical Maus für PC-MS und PC kompatibel mit Pad und Software	129.-

### Joysticks für alle!

Competition Star für AMIGA/ST/C-64	39.50
Competition Star für SEGA MEGA oder PC Engine	54.50
Competition Star für XT/AT incl. Steckkarte mit	
2.1em Port	89.50
Advanced Gravis der Luxus Stick für AMIGA/ST/C-64	89.50
Advanced Gravis der Luxus Stick für XT/AT	99.50
Advanced Gravis der Mousesstick - ersetzt Mouse und Joystick	199.50

### Sound für alle!

AD Lib Sound Board mit Juke Box Software für XT/AT	239.-
AD Lib Sound Board mit Composer Kit für XT/AT	279.-
SOUND BLASTER deutsche Anleitung - Kein Druckfehler -	349.-
GAME BLASTER - reichhaltige Softwareausstattung	1199.-
Roland Soundboard LAPC 1	1198.-
Ballade Professional Software zur LAPC 1	479.-

### Games für alle

GAMEBOY - GAMEGEAR - ATARI LYNX - SEGA-MEGA - SUPER FAMICOM

Neuheiten für alle Konsolen ständig am Lager  
Neu bei Hamo - Spezialliste für Konsolen, Module und Zubehör

### Verandbedingungen:

Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00  
Ausland nur Vorkasse, EC-Scheck + DM 12,00.  
Bestellungen telefonisch: HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr  
Tel. 02162/12073 + Anrufbeantworter 24 Std., Fax 02162/12074  
Bestellungen schriftlich:  
HAMO K. Rösger - Rahserstr. 235 - 4060 Viersen 1



Leuchtet der linke und der untere Pfeil, drücke man entsprechend nach links unten u.s.w. Man sollte aber wirklich nur so lange drücken, bis der Pfeil wieder erloschen ist. Mit etwas Übung schafft man es so locker auf 90 Punkte.

Markus L.

## Ultima IV

Eine Komplettlösung können wir Kowalsky leider noch nicht bieten, ein paar Fragen (ASM 3/91) kann aber zumindest einer unserer Leser klären:

1.) Die Runen sind in den jeweiligen Städten. Wo sie sich genau befinden, sollte man schon selbst rausfinden. Eine Hilfe sei hier allerdings noch gegeben: Frag' doch mal die Stadtbewohner nach *Runes*!

2.) Die Partymitglieder verteilen sich folgendermaßen auf die Städte:

Den Paladin *Dupre* findet man in *Trinsic*, den Druiden *Jaana* in *Yew*, den Kämpfer *Geoffrey* in *Jelhorn*, die Kesselflickerin *Juliah* in *Minoc*, einen Schäfer, dessen Name nicht bekannt ist, in *Paws*, den Barden *Jolo* in *Britain*, die Magierin *Maria* in *Moonglow* und den Ranger *Shamino* in *Ska-ra Brae*.

Ein paar Tips gibt's auch noch dazu:

Zu bestimmten Städten kommt man nur per Schiff oder *Moongate*. Zum Schiff sollte man sich in *Buccaneers Den* einen Sextanten kaufen (600 GM). Um dorthin zu kommen, fährt man mit dem Schiff von *Paws* aus nur nach Osten.

Christian Höfels

## King's Quest II

Zu der Frage einer Sierra-Verehrerin in der ASM 3/91:

Da Du keine genauen Angaben über gefundene Gegenstände usw. gemacht hast, muß unser Leser fast eine Komplettlösung schreiben:

Wenn Du die Inschrift an der zweiten Tür gelesen hast, dann ist auch der Laden geöffnet! Hast Du den Käfig mit der Nachtigall? Wenn ja, dann kannst Du den nächsten Abschnitt überspringen!

Gehe in die Hexenhöhle und decke den Käfig mit dem Tuch

aus der Flasche von Neptun ab! Nun kannst Du den Käfig nehmen und die Kurve kratzen, ohne daß *Hagatha* Dich bemerkt. Bis die etwas schnallt, bist Du dann längst über den sieben Bergen bei einem falschen Märchen angelangt. ...

Mit dem Käfig gehst Du zur alten Frau im Geschäft und gibst ihr den Vogel mitsamt Käfig, worüber diese sich so sehr freut, daß sie Dir dafür eine alte verstaubte Öllampe gibt und Dich ganz unhöflich an die frische Luft setzt, was Dir ganz und gar nicht paßt. Aus lauter Langeweile reibst Du an der Lampe und plötzlich fängt diese ganz fürchterlich zu rauchen an. Anstatt kaputt zu gehen, läßt die Lampe einen Geist frei, der recht nett dreinschaut und Dir ein Geschenk macht. Danach zieht er sich wieder in seine Lampe zurück. Nach dreimaligem reiben wird's dem Geist dann doch zu bunt und er verschwindet mitsamt der Flasche. Aber Du hast ja noch den Teppich! Der fliegt sogar, wenn Du Dich draufsetzt, wie Du sicher bald feststellen wirst. Mit diesem Vehikel gelangst Du zu einer Felsenebene, wo Du bei näherer Erkundung eine Viper entdeckst, die Dich nicht vorbeilassen will. Du läßt Dich natürlich nicht entmutigen und schlägst mit dem Zaumzeug auf die Schlange ein. Dein Erstaunen wird groß, als Du merkst, daß sich die Schlange alsbald in ein geflügeltes Pferd verwandelt. Nach einem netten Gespräch fliegt das Pferd davon, und Du kannst mit Deiner Erkundungstour weitermachen, bis Du in eine Höhle vordringst, in der sich der heißersehnte Schlüssel befindet. Mit dem Schlüssel wird die zweite Tür geöffnet, doch zu Deinem großen Schrecken ist eine dritte Tür dahinter! Wenn Du erfahren willst, wie's weitergeht, lies ruhig weiter, willst Du selbst noch einiges ausprobieren, dann laß es!

Wenn Du auch noch den dritten Schlüssel finden willst, solltest Du die dritte Inschrift lesen und in die Wohnung des Zwerges gehen. Dort muß man die Suppe klauen und der Großmutter bringen, die einen aus lauter Dankbarkeit unters Bett gucken läßt. Welch' Freude, man findet dort nicht nur die obligatorischen Staubflocken, sondern einen Ring und Mantel. Diese Sachen sollte man sogleich anzie-

hen. Jetzt noch in die Kapelle zum Mönch und ein letztes Gebet sprechen, dann dem Mönch den Namen *Graham* nennen und das erhaltene Kreuz tragen. Es geht weiter zum Giftsee, wo man das Boot des Ghouls besteigt, mit dessen Hilfe man zur Insel gelangt. Hier sollte man den Zucker des Pferdes essen und den Weg durch die giftigen Dornen gehen. Die Geister an der Tür verschwinden von selbst, wenn man den Umhang und den Ring noch trägt. Jetzt nichts wie rein ins Schloß von *Dracula*, den Weg nach links einschlagen und die Wendeltreppe rauf! Oben angekommen holt *Graham* sich die Kerze, die er auf dem Weg nach unten an einer Fackel anzündet! Nun nach rechts und den Schinken vom Tisch stibitzt. Anschließend in den Keller (Achtung!! Saven!!). Unten angekommen nehme man das Kissen aus dem Sarg, ebenso wie den Schlüssel, der darunter liegt. Nichts wie raus!! Auf mit der letzten Tür und rein ins Abenteuer:

Das Netz nehmen und ein bißchen im Trüben fischen, bis *Graham* etwas erwischt. Den Fisch sollte man nehmen und ins Wasser springen! Auf der Insel geht es nach rechts, wo ein Amulett auf seine Aufnahme wartet, dann nach unten und in den Turm! Nach der Treppe sollte man den Löwen mit dem Schinken füttern, darauffolgend nichts wie rein in die gute Stube und das Mädel geküßt, bevor sie es sich wieder anders überlegt. Zuguterletzt spreche man das magische Wort *Home* aus, und schon erlebt man das Happy End!!

Frank Klein

## Manhunter 1

Das Monster im *American Museum of Natural History* (ASM 3/91) läßt sich von dem Amulett beeindrucken, das man in der Kanalisation gefunden hat.

Oliver Henkel

## Dungeon Master

Keine Fliege muckst mehr, hört man auf den guten Rat von H. Schwertfeger. Damit hat auch unser/e unbekannte/r LeserIn aus der ASM 3/91 ein Problem weniger:

Click den Teleport an. Wenn er Dich vor das Fallgitter gebracht hat, cliche ganz schnell dreimal die Rechtstaste an, damit Du unter dem Gitter durchkommst. Das Gitter wird Dich das erste Mal wahrscheinlich erschlagen, doch mit etwas Übung geht es. Die Fliege tötest Du mit dem Zauberspruch *Um Ful Ir* (doppelter Feuerball). Um später dann vor den Würmern fliehen zu können, betätigst Du den Hebel gleich hinter dem Gitter, der dieses dann wieder öffnet.

H. Schwertfeger

## Loom

Jemand, der seinen Namen wahnsinnig gern in unserem Magazin liest, möchte Axel eine kleine Hilfestellung geben (ASM 3/91):

Man muß die Windhose einfach zweimal anklicken, dann gibt sie eine Melodie von sich, die man rückwärts spielen muß, um die Windhose zu entwirbeln. Die Note G braucht man dafür nicht!

Detlef Köhlers

## Pool of Radiance

Auch Andreas M. will der besagte Leser, der gern was von sich liest, helfen (ASM 3/91):

Den gesuchten *Thyranthraxus* findet man so:

Zunächst sucht man sich innerhalb des *Hedge-Maze* einen der vier Teleporter. Das Programm meldet dann: *You feel a sudden disorientation*. Nun läßt man sich solange hin- und herteleportieren, bis man in südlicher Richtung auf eine Steinmauer guckt. Hier einfach wieder *Look* drücken! Hat man diese Stelle erreicht, geht man folgendermaßen weiter vor: Einen Schritt in nördlicher Richtung, einen in westlicher und vier in südlicher. Man steht schließlich vor einem großen, scheinbar leeren Haus. Sofort nach dem Eintritt dreht man sich Richtung Süden und marschiert mutig in die Wand hinein. Richtung Osten sieht man eine Treppe, die die Party in einen versteckten Tower führt. Ist man die Treppe hochgegangen, befindet sich auf der linken Seite der Party eine weitere Geheimgtür, die ins oberste Stockwerk des Towers führt. Dort findet man *Tyranthraxus* und ein paar seiner Spießgesellen.

Detlef Köhlers





## Chaos Strikes Back

Entgegen vieler verwirrender Lösungshilfen, die für den *Ros-Weg* im *Diabolic Demon Director* angegeben werden, ist Fred nur die vorliegende bekannt (Frage in ASM 3/91): Nach dem Ausgang in den DDD sieht man eine Bodenplatte drei Schritte vor sich. Dorthin muß man einen lebenden Steinhäufen oder einen Dämon locken, um die Fallgrube rechts davon zu schließen. Direkt hinter der jetzt geschlossenen Falltür muß man auf einer weiteren Bodenplatte stehenbleiben und irgendwas hinlegen, um eine weitere Falltür vor einer Treppe geschlossen zu halten. Die Treppe geht man hoch, vier Schritte geradeaus und nach rechts, wo man teleportiert wird. Jetzt im Norden die Treppe hinunter und im Treppenhaus noch eine Etage tiefer bis unter den DDD. Hinten rechts in diesem Raum ist eine geschlossene Gittertür. Links von dieser Tür ist ein Schalter, der für kurze Zeit einen Teleporter vor der Tür aktiviert. Wenn ein Skelett auf dieses Feld gelockt worden ist, den Schalter drücken. Dadurch müßte das Skelett auf der anderen Seite der Gittertür landen. Mit Hilfe von Pfeil und Bogen kann man den Untoten niedermachen. Schon öffnet sich auch die Tür. Jetzt noch das *Cloak of Night* vor das magische Auge halten und wieder rauf ins Treppenhaus. Dort den kleinen Wandschalter betätigen. Hierdurch wird erneut eine Falltür geschlossen. Schließlich betätigt man die linkerhand liegenden vier Wandschalter, und man steht vor der Ros-Tür. Fertig ist die Ros-Kur! *Fred, Hamburg*

## Lords of Doom

Einen Plan für die Beseitigung der Obermumie (ASM 4/91) hat Titus ausgearbeitet: Sie befindet sich unter dem Kino, das man vorher sprengen muß, und das geht so:

- 1.) Gehe zur Schmiede und nimm den Draht.
- 2.) Gehe zum Auto, öffne die Motorhaube und nimm die Autobatterie.
- 3.) Fällt aus!
- 4.) Gehe zum Waffenladen und

breche den Schrank vor dem Glaskasten auf.

5.) Nimm das Nitro und verbinde es mit dem Batterie-Draht. Es entsteht eine Sprengladung.

6.) Gehe jetzt zum Landhaus und öffne die Schublade in der Diele. Nimm das Notizbuch heraus.

7.) Laufe zur Post, benutze den Telegraphen und nimm diesen anschließend an Dich.

8.) Lege die Bombe im Kino ab und gehe hinaus. Betätige den Telegraphen. -> Da stand mal ein Kino.

9.) Ab zum Metzger und Schinken und Wurst geholt. Iß die Wurst (Mahlzeit).

10.) Geh dann zum Haushaltswarengeschäft und hole einen Benzinkanister.

11.) Geh zum Gärtner, hole Pumpe und Schlauch. Verbinde anschließend alle drei Komponenten. Du hast jetzt einen Flammenwerfer.

12.) Geh zurück ins Kino und klettere durch das Loch. Geh weiter. Du wirst von fünf Mumien angegriffen, die Du mit der Axt erledigen kannst. Gönn Dir anschließend wieder was von der Wurst.

13.) Lauf nach links und geb der Obermumie zwei Stöße mit dem Flammenwerfer. Mach dann 'nen Abgang.

14.) Besuche den Friseur und hole dort den Abflußschlauch. Stecke diesen in den Tank vom Auto.

15.) Halte den Flammenwerfer dran, und er wird aufgefüllt.

16.) Hol Dir noch irgendwas zu Essen, iß aber nichts!!

17.) Bewege Dich zurück zum Kino.

18.) Du hast wieder mit fünf Mumien zu tun.

19.) Iß jetzt was.

20.) Letztendlich kannst Du mit dem Flammenwerfer der Obermumie endgültig den Pelz verbrennen. Das war's. Ach ja; alle Aktionen sollten mit Sharon ausgeführt werden!!

*Titus*



# BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BOMICO-NEWS

### Wußten Sie,

daß die Programmierer von Castle Master nun ein erweitertes Anwenderprogramm kreiert haben, mit dem Sie selber Ihr eigenes Spiel entwerfen können? Und neben Super 3D-Graphik unzählige Gestaltungs- und Variationsmöglichkeiten offen läßt? **"3D CONSTRUCTION KID"** wird alle kleinen und großen Programmierer begeistern. Natürlich mit deutscher Anleitung ...

... daß **"ANTARES"** zu Ostern auf den Markt kommt? Das absolute Rollen-Adventure-Spiel der Zukunft, mit super 2 Megabyte-Graphiken, tollen scrolling, viel Abwechslung und Spielspaß. 4 Disketten und eine interaktive Maussteuerung zeigen das hohe Qualitätsniveau. **"ANTARES"**, das zeitlose Erlebnis kommt als Spiel und Anleitung komplett in deutscher Sprache ...

... daß eine neue Schreckensherrschaft gestoppt werden muß, denn Sie ist wieder da - the Return of Medusa. Noch besser, noch umfangreicher, noch aufregender. **"RINGS of MEDUSA II"** entführt Sie in die Fantasy-Welt der Computerspiele und zeigt was heute möglich ist. Ein Spielspaß der Superlative und alles mit deutscher Anleitung.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle BOMICO-Spiele haben einen Original BOMICO-Aufkleber!

**Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!**



## Cadaver

Dies ist die Lösung des ersten Levels von Cadaver (Amiga), die eine Karte, die dazugehörigen Tips, eine Liste aller Zaubersprüche, -tränke und Schlüssel umfaßt. Die Zahlenangaben bedeuten die jeweiligen Räume auf der Karte. Zuerst aber ein paar allgemeine Tips:

Mit Fallen gesicherte Truhen kann man mit dem Entzauberungsspruch entschärfen. Man sollte Räume immer genau untersuchen. Leichen haben oft etwas bei sich. Falls nicht mehr alle Gegenstände in den Rucksack passen, sollte man sich einen Raum aussuchen, in dem man alles, was man nicht sofort benötigt, zwischenlagert.

Jetzt die Tips zu Level 1:

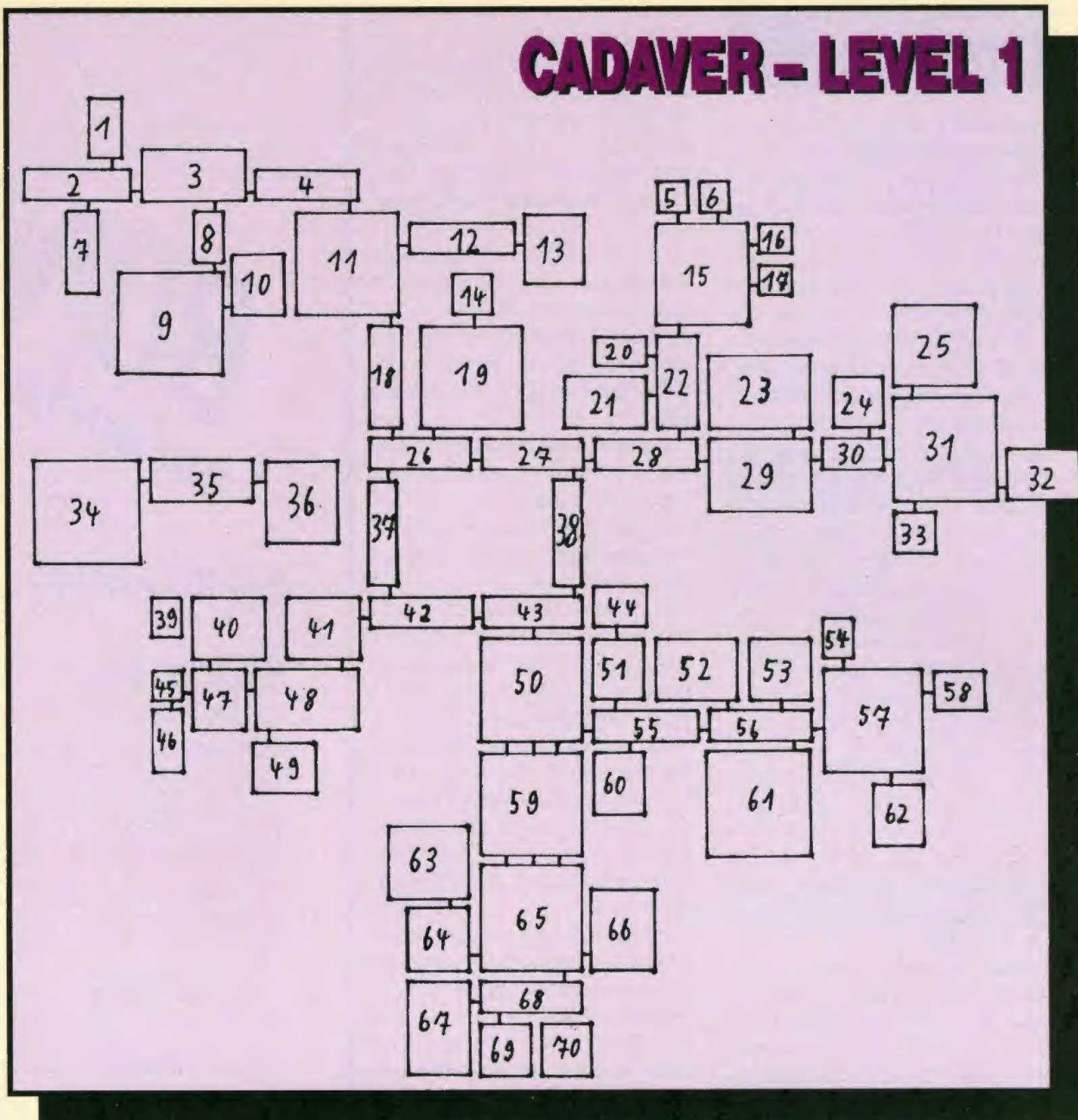
Die Flüssigkeit im Faß in Raum 11 ist ein Heilungstrank. Die Mauer in Raum 18 kann man zerstören, indem man den Pikel dagegenwirft. Wenn man in Raum 27 auf den Knöpfen die Kombination 1432 (von links gesehen) drückt, öffnet sich die Tür zwischen 26 und 19.

In 23 muß man das Seil in den Schacht werfen und hinterher springen, man kommt in 43 raus. Um aus der Grube herauszukommen, gibt es zwei Wege, von denen der Autor dieser Zeilen den ersteren bevorzugt, da man durch ihn Erfahrungspunkte bekommt:

1.) Wenn man alle sechs Edelsteine hat, kann man sie in 34 in den See werfen, man erscheint in 52. Wenn man aber nach unten durch die Tür geht, steht man in 30, und die Tür ist wieder verschlossen.

2.) Man nimmt in 34 zwei Steine und stapelt sie in 35 unter der Kette. Dann springt man darauf und hüpfte einfach hoch. Nun kommt man wirklich in 24 raus.

In 40 nimmt man Rüstung, Schwert und Schild des Königs. Wenn man auch die falsche Krone hat, kann man in 45 den Knopf drücken und erscheint in 39. Wenn man in 51 die Flammen durch Draufspringen löscht, öffnet sich die Tür zwischen 51 und 55. In 59 muß man fünfmal die Flamme auf dem Altar löschen. Wenn man die dann herunterfallenden Behälter öffnet, bekommt man insgesamt 1000 Erfahrungspunkte dazu.



In 66 sollte man die Urne des obersten Alchemisten auf ihr Podest stellen. Auf den Altar in 65 sollte man die Flasche mit Blut legen.

Wenn man in 67 die zwei Flaschen mit heiligem Wasser in die Schüssel legt und dann aus dieser trinkt, erscheint man in 70. In 61 kann man die Totenmünze auf das Grab legen. Die großen Urnen in 57 kann man herunter-schmeißen. Dadurch werden diese zerbrochen, und der Inhalt fällt heraus. Ebenfalls in 57 sollte man die Steine auf dem Altar herunterschieben. In 62 muß man die Fleischhaxe auf dem Altar opfern.

In 65 sollte man die Urne von Carolus auf dessen Altar legen. Mit dem *Massaker*-Spruch kann man den Drachen in 19 töten. Nur wenn man die echte Krone besitzt, kann man den Hebel in 19 betätigen.

Karsten Röding

# CADAVER · L1 SCHLÜSSEL

### Schlüssel:

Aussehen	Fundort	Bestimmung
Eisen	13	Tür 9/10
Stahl	21	Schloß 15
Bronze	17	Tür 28/29
Blei	34	Tür 34/35
Schwer beschädigt	34	Truhe 34
-----	24	Tür 24/30
Passier-schlüssel	31	Schloß 38
Spinnweben	25	Schloß 25
komplex	65	Schloß 65
königliches Siegel	49	Truhe 46
Wappen von Carolus	60	Truhe 44
-----	57	Schloß 57





# CADAVER - LEGENDE

Zauber:

Name	Fundort	Wirkung	Schüsse	Kraft
Vertreiben	7	Verjagt Monster	2	40
Alkohol	15	Kehrt Steuerung um	1	50
Ausdauer	25	Heilung	2	10
Gift	25	Vergiftet Karadoc	3	1
Schußschild	25	???	1	10
Gegengift	25	Heilt Vergiftung	3	20
Lerne Trank	32	Erkennt Unbekannt Trank	3	6
Gigantischer Sprung	32	Vergrößert Sprungkraft von Karadoc	3	50
Lies Zauber	65	Erkennt Unbekannt Spruch	1	10
Magieschild	70	Schützt vor Magie	2	10
Karte	63	Zeigt komplette Karte des Levels	1	8
Segen	54	???	2	5
Feuerschild	61	Schützt vor Feuer	1	100
Entzauberung	57	Entschärfen von Fallen an Truhen	3	10
Heilung	57	Heilung	2	20
Superschnell	62	Vergößert Geschwindigkeit von Karadoc	2	60
Massaker	65	Tötet jedes anwesende Wesen	1	200

## Sim City

Daß man bei Sim City Verkehrsprobleme lösen kann, indem man einfach Kreuzungen wegdoziert (durch Lücken ersetzt), war einigen von Euch sicher noch nicht bekannt! Dies ist auf einen kleinen Programmierfehler zurückzuführen.

Thomas Holz

## Cabal

Wenn man bei Cabal während des Spiels *Schlika* eingibt, kommt man mit einem Druck auf F-2 einen Level weiter.

M. Scherer

## Steel Thunder (C-64)

Mit den Pokes P.26819,173, P. 26822,173, P. 26825,173, und P. 26838,173 erreicht man bei Steel Thunder 255.000.50 caliber oder 254.000.30caliber. Dazu muß man das Spiel einladen, bis zur Einstellung der caliber, dann mit dem Cartridge unterbrechen, die Pokes eingeben und wieder starten.

Einsender war nicht ermittelbar

## Starflight II

Hat man bei diesem Spiel Geldsorgen, sollte man sich im abgespeicherten Zustand die Stelle 141.212 ansehen. Thomas H.

**BOMICO**  
IHR SOFTWARE PARTNER

## BOMICO-NEWS

### Wußten Sie,

daß die Programmierer von Castle Master nun ein erweitertes Anwenderprogramm kreiert haben, mit dem Sie selber Ihr eigenes Spiel entwerfen können? Und neben Super 3D-Graphik unzählige Gestaltungs- und Variationsmöglichkeiten offen läßt? **"3D CONSTRUCTION KID"** wird alle kleinen und großen Programmierer begeistern. Natürlich mit deutscher Anleitung ...

... daß **"ANTARES"** zu Ostern auf den Markt kommt? Das absolute Rollen-Adventure-Spiel der Zukunft, mit super 2 Megabyte-Graphiken, tollen scrolling, viel Abwechslung und Spielspaß. 4 Disketten und eine interaktive Maussteuerung zeigen das hohe Qualitätsniveau. **"ANTARES"**, das zeitlose Erlebnis kommt als Spiel und Anleitung komplett in deutscher Sprache ...

... daß eine neue Schreckensherrschaft gestoppt werden muß, denn Sie ist wieder da - the Return of Medusa. Noch besser, noch umfangreicher, noch aufregender. **"RINGS of MEDUSA II"** entführt Sie in die Fantasy-Welt der Computerspiele und zeigt was heute möglich ist. Ein Spielspaß der Superlative und alles mit deutscher Anleitung.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:  
Alle BOMICO-Spiele haben einen Original BOMICO-Aufkleber!

**Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!**





## Troyan

Einer unserer Leser hat einige Tips zum Nintendo-Modul Troyan herausgefunden:

- 1.) In einen Continuemodus kommt man folgendermaßen: Wenn der Spieler alle Leben verloren hat, sollte er beim Titelbild die Up-Taste, A, B und Start gleichzeitig drücken. Vorsicht: Nicht warten, bis das Demo wiederkommt; dann geht's nicht mehr!
- 2.) Wer allgemein Mühe hat, sollte mit einem Freund gelegentlich im VS.-Game trainieren.
- 3.) In der ersten Unterwelt hat es drei Mäuse und ein Herzchen. Herzen sind überhaupt völlig willkürlich im Spiel verteilt. Die Mäuse befinden sich am linken Bildschirmrand ganz oben, etwas weiter rechts als der Sprungschuh. Das Herz in diesem Level ist am rechten Rand des rechten Steinklotzes.
- 4.) In der zweiten Unterwelt befindet sich im rechten Steinklotz ein 'P', das dem Spieler mehr Schlagkraft schenkt. Auch ein Herz gibt es dort; nämlich rechts oben, nahe dem Ein/Ausstieg.
- 5.) In der dritten Unterwelt gibt es ein 'P' links oben.
- 6.) In der letzten Unterwelt sollte man eigentlich immer die Kiste links oben zerstören, sie verbirgt meist einen wertvollen Schatz. Außerdem gibt es ein 'S'-Symbol in dieser Unterwelt, etwa in der Mitte des Bildschirms.
- 7.) Ach ja, da gibt es noch einige Herzchen, ziemlich versteckt, sowie Sprungschuhe. Einige davon seien hier genannt: Unterwelten allgemein danach absuchen. In dem See im zweiten Level (dort hat's auch ein Iup am Ende), über den Gullideckel im zweiten Abschnitt hüpfen, und es kommt ein Herz zum Vorschein. Wer sucht, der findet....
- 8.) Sobald man beim Buckligen ist, sollte man an den Bildschirmrand gehen und dessen Kugeln abwehren. Kommt er, sollte man den Schild über den Kopf halten und dem gebeugten Herrn keine Chance mehr lassen.
- 9.) Mit dem Herzen und dem 'P' müßte man die Stahlfaust schaffen.
- 10.) Gegen die Axtbrüder dürfte

man problemlos ankommen, sie greifen schließlich nicht gemeinsam an.

- 11.) Die Bergschützen sollte man nach Möglichkeit nicht beachten. Einfach ganz normal laufen und schlagen. Sie sind zu langsam, um zu treffen.
- 12.) Bei der Echse sollte man nie angreifen, sondern lediglich abwarten. Rollt sie, einfach drüberhüpfen. Kommt sie hoch, Kugeln abwehren und warten, bis sie ganz nahe an einen herankommt. Dann schlagen, umdrehen und springen.
- 13.) Nun zu dem Barbaren: Bei ihm sollte man einfach gehen und schlagen, denn seine Giftbömbchen sind unnütz, wenn man mit dem Schwert auf sie einschlägt.
- 14.) Man kann den Sprungschuh am Anfang des Sees dazu benutzen, die Fische zu überprüfen und gleichzeitig die Hubschraubergegner zu vernichten.
- 15.) Hat man ein 'P', so sollte man auch den Keulenschwinger besiegen können. Ansonsten gilt es, zu schlagen und sich dann gleich zurückzuziehen, da der gute Mann unsereiner im Sprung angreifen kann. Und es kostet sogar ein Energiehäuschen, wenn man seine Schläge mit dem Schild abwehrt !!!
- 16.) Der Trojaner ist lächerlich einfach zu besiegen. Einfach blindlings herumschlagen und ihn an den rechten Rand drängen! Anschließend abwechselnd hüpfen und schlagen.
- 17.) Übrigens, wenn Bomben aus dem Wald kullern, sollte man einfach hüpfend den Bildschirm durchwandern, dann treffen sie einen fast nie.
- 18.) Im zweitletzten Level gibt es eine Stelle, wo drei Bonuskisten aufgestellt sind. Nur in einer ist etwas, nämlich 2000 Punkte. Die Fledermäuse sind gar nicht sehr gefährlich; man kann sich ducken, um ihnen zu entgehen.
- 19.) Im nächsten Raum befinden sich nochmals drei Kisten. In ihnen findet man einige Leckerbissen: 2000 Punkte, ein Herz und Iup.
- 20.) Der Bombenwerfer muß zuerst ausgeschaltet werden, um an die Punkte gelangen zu können. Dann dem davonfahrenden Kistchen nachhetzen und es zerschlagen! Nach dieser Aktion in den Schild springen und 10.000 Punkte kassieren.
- 21.) An der Stelle, an der der

Faustmann und der Keulenschwinger einen hintereinander angreifen, sollte man mit 'P's und dem Continue arbeiten.

22.) Jetzt wird's haarig, denn es folgt die *Final Stage*!! Auch hier die Continue-Funktion nutzen, ebenso das 'S', wenn man es noch hat.

23.) Der Level selbst ist einfach, wenn man sich nicht allzulange mit den einzelnen Gegnern aufhält. Den Buckligen einfach ignorieren!

24.) Der nächste harte Brocken ist *King Shriek*. Bei ihm sollte man immer an den anderen Bildrand gehen und versuchen, den Steinen auszuweichen, denn eine Berührung kostet Energie. Mit dem Schild kann man sie nicht abwehren. Mit Rennen, Springen und Schlagen in allen Variationen wird man aber auch diesen Gegner schaffen können.

25.) Achilles, der Oberfiesling, sieht unheimlich gefährlich aus, ist aber kein bißchen schwerer als der Keulemann. Einfach springen und mehrmals zuschlagen, dann sofort zurückspringen und davonrennen. Vorsicht!! Dies nur durchführen, wenn Achilles am rechten Bildrand ist. Man darf ihn gar nicht erst in den linken kommen lassen. Wenn man hier alle Leben verliert, ist das nicht so tragisch, da man mit Continue gleich wieder bei Achilles beginnt, mit maximaler Energie und drei Leben....

Letztlich sollte man die schöne Schlußgraphik genießen. Die Nintendo-Graphiker haben hier ganze Arbeit geleistet.

Philipp B.

## Great Courts

Einen Tip für Great-Courts-Besitzer haben wir auch:

Mit diesem Hinweis kann jeder blitzschnell Sieger jedes Spiels werden, der Gegner spielt dann keine Rolle mehr. Ob es der erste Spieler der Rangliste oder der letzte ist, keiner hat mehr eine Chance. Nach jedem Aufschlag sollte man sofort ans Netz gehen und dem Gegner die Flugbälle links und rechts hinsetzen. Wichtig ist hierbei, daß es immer abwechselnd geschieht. Wenn man dann in Führung liegt, kann man auch sein Grundlinienspiel verbessern.

Dominik

## Xenomorph

Damit man sich bei Xenomorph nicht verläuft, sollte man sich konsequent immer rechts halten. Auch wenn man öfter mal durch einen Gang geht, muß man - um einen Level ganz zu durchlaufen - immer rechts an der Wand entlanggehen. Mit dieser Methode entfällt auch das Anfertigen einer Karte. Gelangt man schließlich in einen Raum, in dem viele Automaten stehen, geht man trotzdem weiter rechts, bis man auf eine Tür stößt. Dort legt man nun einen Gegenstand ab. Man kann im Anschluß daran in Ruhe die Automaten durchsehen. Sollte man allerdings frühzeitig auf eine Leiter stoßen, geht man an dieser vorbei, bis man den Level ganz durchsucht hat. An der Leiter kommt man 100%ig später nochmal vorbei!

Michael Walk

## Xenon II

Wenn man bei Xenon II Megablast im ersten Abschnitt des ersten Levels das *Backfire* einsammelt, es dann verkauft und danach in der Buy-Sequenz das letzte in der ersten Reihe kauft, hat man damit schon so ziemlich die beste Waffe, die man im ganzen Spiel überhaupt erlangen kann.

Dirk L

## Tetris

Hier sind zwei Tips zum Spiel Tetris auf dem Nintendo Entertainment System (NES):

Spieltyp A: Hält man die Taste *Select* nach dem Start gedrückt, so bekommt man für jeden Stein, der abgestellt wurde, 10 000 Punkte.

Spieltyp B: Drückt man hier die Taste *Select* einige Zeit nieder (2-3 Sekunden), so wird das Spiel beendet. Man bekommt aber die Bonuspunkte für den Level und die Höhe. Damit kann man spielend den 19. Level schaffen (Expertenlevel).

Frank Springstubbe

## Fighter Bomber

Und noch ein Cheat für Fighter Bomber auf dem 64er: Wenn





man als Flugzeug den *Tornado* gewählt hat und ihn bewaffnen muß, wählt man zuerst *Auto Arm* an und entfernt dann zwei *Free Fall Bombs*. Nun wählt man wieder *Auto Arm* an, und die zwei Bomben erscheinen wieder. Allerdings kann man jetzt zwei weitere Bomben anhängen. Dasselbe funktioniert bei der *F-111* mit den *Mavericks* und bei der *Phantom* mit den *Sidewinders*.

Michael Oestereich

## Hybris

Hier ist ein Cheat für alle, die noch immer den alten Klassiker *Hybris* spielen: Man lädt das Spiel und wartet, bis es in den Demo Modus geht. Wenn die Highscore-Liste erscheint, muß man *Commander* eingeben. Während des Spiels kann man dadurch mit F-9 ein Level weiter kommen, und mit F-10 wird man sogar unverwundbar. Zusätzlich hat man noch unendlich viele Smart-Bomben und Energieeinheiten.

Andreas Blessing

Paßwörter für alle 30 Level von NIGHTSHIFT (MS-DOS). Die Buchstaben (A, B, K, P, Z) bezeichnen die Früchte (Ananas, Banane, Kirsche, Pflaume, Zitrone).

Level	Paßfrüchte	Level	Paßfrüchte
2	K B B Z	17	B P K P
3	B K A P	18	P Z Z P
4	A Z A A	19	Z A K P
5	A A Z K	20	K A A K
6	K P P A	21	Z K A A
7	K A Z B	22	P K Z B
8	A B A K	23	P K K Z
9	A Z Z K	24	P A Z Z
10	Z B P P	25	B A A Z
11	B A K P	26	P K K B
12	K P B P	27	B K Z B
13	P K B A	28	P B B A
14	A K P B	29	K P K A
15	P P A A	30	K K B P
16	B B A B		

## Nightshift

Wer gern mal wieder 'ne Nachtschicht einlegen will, hat mit folgender Levelcode-Tabelle sicher eine gute Hilfe zur Hand:

Markus Malik

## Oil Imperium

Wer *Oil Imperium* auf dem 64'er hat, kann sich sicher sein, daß

folgender Cheat auch funktioniert: Man gibt bei der Sicherheitsabfrage einfach das Wörtchen *Bratwurst* ein, und schon läuft das Spiel, ohne daß der

Spieler je Geldschwierigkeiten bekommt. Der Cheat könnte eventuell auch auf dem Atari ST funktionieren.

Dominik H.

## Anzeige

## The Best.

Lieber Spiel-Experte,

das hier ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele). Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie diese neuen Spiele vorbestellen!

Amiga500 Erweiterung auf 1MB: 119  
Die gute Soundblaster Card PC: 399

### \*\*\* DIE STARS \*\*\*

○ Bane of Cosmic Forge #	97	97
○ Chips Challenge #	41	65 65 77
○ GemX #	32	49 49 57
○ MegaLoMania #	78	78 78
○ Nightshift #	41	57 57 57
○ Railroad Tycoon #	97	97 99
○ Ret. of Medusa (RM2) 45	73	73
○ SimEarth kpl. dtsch. #	99	99 99
○ Spirit of Excalibur #	77	77 85
○ TV Sports Rollerbates #	81	81

Disc only: 64 AM ST PC

# = auch auf PC 3.5" zu haben (A-Laufw.)  
1M = nur für Amiga mit Speichererwgt.

3-D Construction Kit #	122	122 122
9 Lives	51	51
A Prehistoric Tale	61	61
ADS Adv.Destroy.Sim #	81	81 81

Alcatraz Assault #	68	68 73
Antares	69	69
Arachnophobia #	81	81 81
Billy the Kid #	63	63 73
Blue Max War Ace #	77	77 89
Broker King #	51	51 51 51
Celica GT4 Rally	65	65
Centurion Def. of Rome #	73	73
Champs Kryn (1M) #	65	73 81 77
Cougar Force #	49	49 69
Course Azure (1M) #	65	77 81 77
Cruise for Corps	65	65 77
Death Knights Kryn #	77	85
Demons Gate	69	69 81
Disc #	73	73 73
Duck Tales #	43	68 73 73
Enchanted Land	73	55
Epic Goldrunner 3D #	68	68 81
Exile	39	73 73
Eye of Beholder (1M) #	97	97
Flight of Intruder #	101	81 95
FS A.T.P. Boeing #		99
Gates of Dawn - Pate	73	73 81
Genghis Khan #	89	89
Gods #	73	73 73
Hunt Red October #	41	65 65 81
Ilyad	73	73
Industrial Rebound #	57	57 65
Jahangir Khan Squash #	69	69 69
Joe the Monkey #	81	81 81
Lemmings #	65	65 73
LHX Attack Chopp. #	99	99 99
Lightquest #	81	81 81
Links Supergolf #	85	95
M1 Tank Platoon #	81	81 81
Magical Sword	73	73
Metal Masters #	63	63 63
Midwinter 2 Flames #	81	81 85

Mig-29 Fulcrum #	89	89 89
M. U. D. Sports #	73	73 81
Nam 1965-1975 #	73	73 89
Narco Police	73	65
Operation ComBat	65	
Panza Kickboxing #	81	81 81
PGA Tour Golf #	73	73 73
Powermonger #	81	81 81
Project Prometheus #	80	80 80
Reach for the Sky #	85	85 85
Red Phoenix #	85	85 85
Rise of Dragon (1M) #	97	97
Robozone #	41	73 73 73
Rubicon	43	73 73
Samurai #	81	81 81
Sect. Monkey Isl. dt.	81	81 97
Secret Weapon of Luftw.	85	85 97
Silent Service 2 #	81	92
Son of Zeus	73	73
Sorcerer get all Girls #	73	73 73
Stromball #	73	73 73
Summer Camp	41	65 65
Technopolis #	73	73 73
The Enemy Within	73	73
The Power Puzzle #	24	39 39 39
The Walker	73	73
Thunder Jaws #	69	69 69
Toki	49	68 68
Track Suit F.M. 2 #	41	73 73 73
Turrican 2 Final Fight	41	65 65
Ultima 6 #	68	86 86 85
Ultimate Ride	65	65
Warlock the Avenger #	41	65 65 65
Warlords (1M) #	73	81
Wing Commander VGA #	85	85
Wrath of Demons #	43	73 73 73
Zarathustra	65	65

## Aber ja doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten. Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen genau für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, Atari ST oder PersComp): Ihre persönliche FUNTASTIC-Liste kommt alle 2 Monate brandneu - absolut gratis!

Einige Titel in dieser Anzeige sind bereits angekündigt für die nächsten paar Wochen - diese neuesten Spiele sollten Sie schon heute reservieren -

Auslieferung ist nach Bestell-Datum. Bei uns kommt jeden Tag neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch: Meistens billiger - oft schneller! Bestellungseingang + 1 = Versandtag (falls direkt ab Lager verfügbar).

Preisänderungen (+/-), Irrtümer und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern in der BRD ausschließlich (bitte keine Schecks oder Überweisungen) per Post / per Nachnahme (+ DM 8.-) und sehr gerne auch preiswert ins Ausland (A / CH / FL / BENELUX u.a.) (minus 14% dts. Steuer, plus 16.- Versand)

(Ex-DDR bitte nur per Bar-Voraus-Kasse - leider ist die Post noch nicht soweit, daß es per Nachnahme schnell und einfach geht.)

Ältere Anzeigen/Listen ungültig: 8. 3. 91

## FUNTASTIC ComputerWare: 100%

1. Die Auswahl komplett -
  2. alle Preise o.k. -
  3. Und der Service super.
- Wo gibt's mehr?  
Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellen Sie am besten per Karte. Telefon-Bestellungen täglich live von 10-12.30 und 14-17, Fr. bis 15 Uhr. Danach TelefonBestellService. Sprechen Sie bitte besonders deutlich, Buchstabieren Sie, wo nötig. Danke.  
.....  
Spiele - und nix anderes! Seit 1985.

FUNTASTIC ComputerWare  
Fachversand GmbH  
Postbox 14 02 09  
Müllerstraße 44 (kein Laden)  
D - 8000 München 5  
Telefon 089 - 260 95 93  
Fax 089 - 268 138





# Prince of Persia

Für alle Jubelperser unter uns gibt es in dieser Ausgabe ein ganz besonderes Schmankerl: Die ultimative Karte für sämtliche Levels!

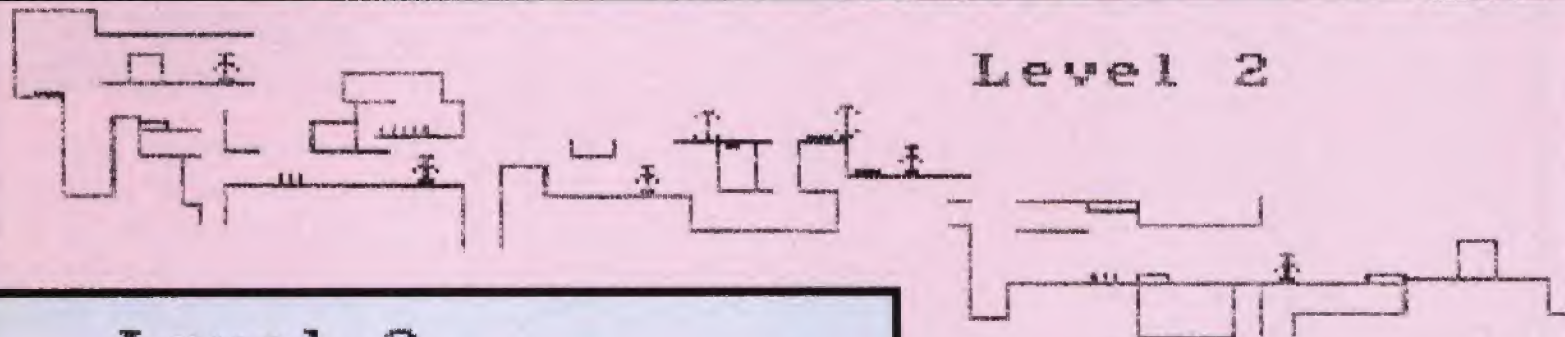
## Prince of Persia

Freddy S.

Level 1



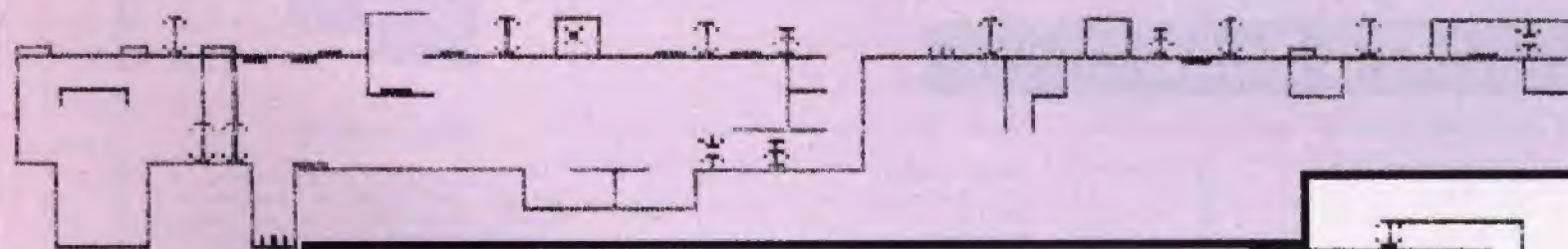
Level 2



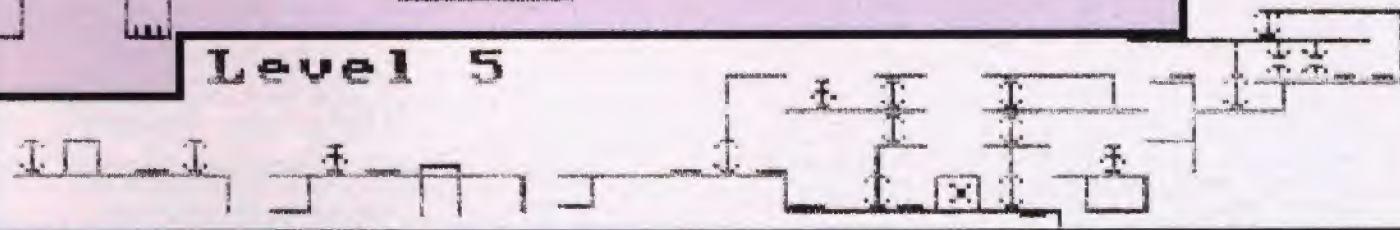
Level 3



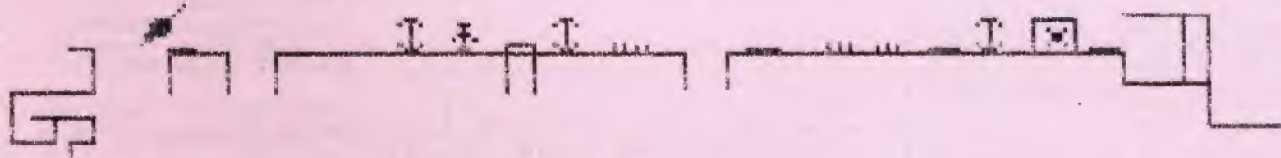
Level 4



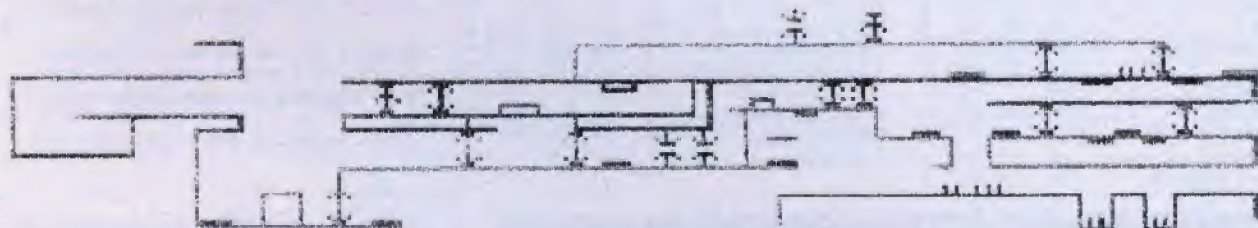
Level 5



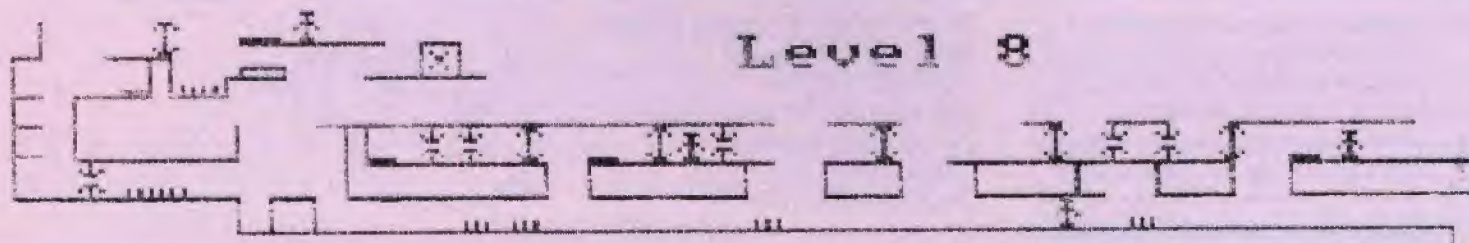
Level 6



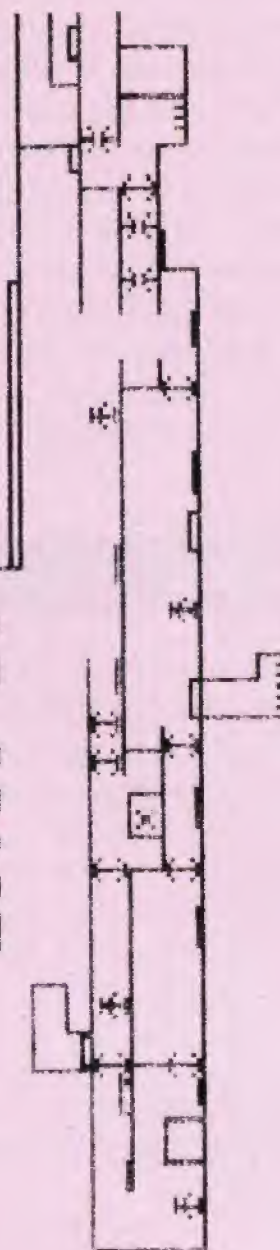
Level 7



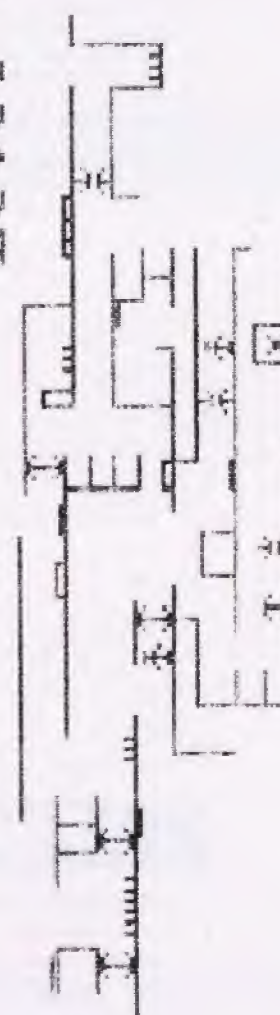
Level 8



Level 10



Level 9

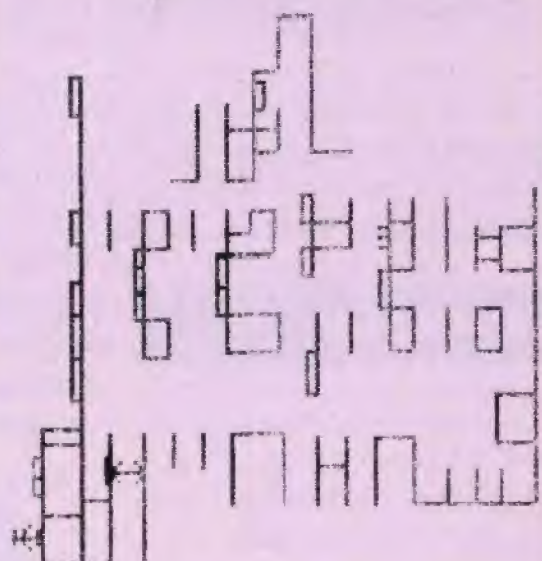




Level 11



Level 12



Ist man nun oben bei  
seinem Spiegelbild  
angekommen, steckt ein  
man sein Schwert ein  
und geht auf es zu.

• Gegner

• Fallgitter

• Stahlklingen

• Start

• Ende

• Stacheln

• Platte die man be-  
nutzen muß

• Platte die durch-  
bricht

• Platte die man  
nicht benutzen darf

## Wir verkaufen Software - nicht Verpackungen!

**AMIGA \* AMIGA \* AMIGA**

### MEGAMIGHTY INTRO DESIGNER

Dieses Tool ermöglicht es Ihnen, eigene IFF-Grafiken, Sprites, Zeichensätze und Musiken zu einem tollen Vorspann zu kombinieren. Näheres siehe Testberichte asm 04.91, Amiga Joker 01.91, Amiga Special 10.90

Bestell-Nr.: MID

34,90 DM

### CREATE A SHAPE V2.0

Wollten Sie schon immer professionell Animationen und Grafiken erstellen, um diese in eigene Programme einzubinden? Dann ist CAS das richtige Werkzeug für Sie! Näheres siehe Testbericht asm 03.91.

Bestell-Nr.: CAS

69,90 DM

### TWINTRIS

Endlich erhältlich - der garantierte Spielspaß für bis zu 9 Spielern. Näheres siehe Testberichte asm 11.90, Amiga Special 10.90, Amiga Dos 12.90.

Bestell-Nr.: TW

39,90 DM

### BIG VIC

Grafiken einfach vom Amiga zum C64 konvertieren. Speicherung mit Spezialkabel direkt auf die 1541. Es kann von fast allen Amiga-Grafik-Formaten in alle gängigen C64-Grafik-Formate und umgekehrt gewandelt werden. Kabel auch erhältlich.

Bestell-Nr.: BV OK (ohne Kabel)

49,90 DM

**C64/128 \* C64/128 \* C64/128**

### DISK MAG CREATOR

Mit dem DMC wird jeder noch so Unerfahrene in die Lage versetzt, sich eigene und individuelle Disketten-Zeitschriften zu kreieren. Bis zu 150 Berichte oder Programme können durch den DMC verwaltet werden.

Bestell-Nr.: DMC

24,90 DM

**Public Domain \* Public Domain**

226 PD-Disketten für den C64/128 und 60 PD-Disketten für den Amiga aus eigener Zusammenstellung warten darauf, von Ihnen kennengelernt zu werden. Für den Amiga sind noch ca. 5.000 PD-Disketten aus anderen Serien lieferbar. C64-PD ab 4,00 DM, Amiga-PD ab 4,50 DM je Disk.

**Liste anfordern! \* Liste anfordern!**

Bestellen Sie noch heute gegen eine Schutzgebühr von 3,00 DM in Briefmarken eine Liste mit unserem Komplettangebot für Ihren C64/128! Die Schutzgebühr für eine Amiga-Liste beträgt 1,50 DM in Briefmarken. Portokosten sind jeweils inbegriffen.

Versandkosten Inland: Vorkasse 3,50 DM, Nachnahme 5,50 DM. Versandkosten Ausland: Vorkasse 5,50 DM

**Digital  
Marketing**  
Software - Werbung - Drucke

Krefelder Str. 16

D-5142 Hückelhoven 2

☎ (0 24 35)

Dieter Mückter

20 86, 12 95, 4 28



Level 0 : M MMRH M  
 Level 1 : A MMRH A  
 Level 2 : H MMRH H  
 Level 3 : V MMRH V  
 Level 4 : P MMRH P  
 Level 5 : G MMRH G  
 Level 6 : I MMRH I  
 Level 7 : R MMRH R  
 Level 8 : W MMRH W  
 Level 9 : N MMRH N  
 Level 10: Z MMRH Z  
 Level 11: T MMRH T  
 Level 12: L MMRH L

Level 13: Q MMRH Q  
 Level 14: B MMRH B  
 Level 15: F MMRH F  
 Level 16: U MMRH U  
 Level 17: X MMRH X  
 Level 18: K MMRH K  
 Level 19: S MMRH S  
 Level 20: E MMRH E  
 Level 21: C MMRH C  
 Level 22: Y MMRH Y  
 Level 23: O MMRH O  
 Level 24: D MMRH D  
 Level 25: J MMRH J

## Treasure Island Dizzy

Obwohl dieses Spiel schon etwas älter ist, möchte ich trotzdem noch eine Komplettlösung präsentieren. Anfragen zu diesem Spiel, die doch ab und zu bei mir eintreffen, bekräftigen meinen Entschluß. Los geht's: Vom Start aus geht man nach links in den Wald. Hier findet man:

*Rubber Snorkel*, *Gravedigger Spade*, *Remote Control Destroyer*, *Pogo Stick*. Rechts vom Wald auf den Wolken gibt's dann noch den *Magic Stone* und das *Heavy Weight* zu holen. Das *Heavy Weight* hängt man an den Haken im Wald. Den *Remote Control Destroyer* legt man vor dem Stollen ab. Die restlichen Gegenstände legt man am Start ab. Mit *Rubber Snorkel* und *Pogo Stick* gerüstet, taucht man bis zum *Official Pogo Place*-Schild (beim Wrack). Dort angekommen, drückt man den Joystick kurz nach vorn. Man findet sich in göttlicher Höhe auf einer Insel im Himmel wieder. Hier nimmt man den *Fire-Proof-Suit* an sich. Wieder am Start, taucht man mit Hilfe des *Rubber Snorkel* und holt sich den *Saltwater Scrowbar* (beim Pogo Place). Mit diesem schiebt man den Stein zur Seite, welcher vor dem Eingang der Unterwasserhöhle liegt (Achtung: Nicht ohne Flossen in die freigelegte Höhle hinuntertauchen!). Nachdem man sich den *Magic Stone* beschafft hat, fährt man mit Hilfe der *Luftblater* (?) ans andere Ufer. Dort läuft man bis zum Marterpfahl und legt ihn wieder ab. Schon wieder geht es rauf in höhere Gefilde, wo man sich rechts auf der Wol-

ke die Flossen schnappt. Wieder auf Erden, läuft man nach rechts bis zum Pier, wo man den *Brass Key* findet. Zurück beim *Luftblaterloch* schwimmt man nach rechts in die Höhle (Vorsicht Fisch!). Am *Magic Water* vorbei, zwei Screens weiter, öffnet man mit Hilfe des Schlüssels den Deckel. Den Wein tauscht man im *Store* gegen ein Boot, welches man am Pier ablegt. Nun holt man sich das Dynamit und geht zum Stollen. Hier legt man es vor das Geröll. Danach legt man den *Remote Control Destroyer* hinter dem Stein ab. Nach der Explosion holt man sich das Geld, welches man im Laden gegen einen Motor eintauscht. Wieder beim Start nimmt man den *Fire Proof Suit* und geht bis zum Weinkeller. Dort springt man über die Flammen in den nächsten Screen. Staun: Man endet nicht als Spiegelei!! Weiter nach rechts bis zum Goldei. Jetzt wird's hektisch. Man schnappt sich das Ei und flüchtet nach links. Tempo, denn eine Falle à la Indiana Jones droht, unser Eierleben zu zerstören. Wichtig: vor dem Eintritt in den nächsten Screen sollte man einen Salto machen. Das Goldei tauscht man im Laden gegen Benzin ein, welches man auf das Boot bringt. Auf dem Rückweg zum Start nimmt man die Axt und die Bibel mit. Mit Axt, Bibel und Taucherbrille geht man zur Holzbrücke. Man wendet die Axt an und springt ins Wasser, ergattert sich den Schatz und taucht wieder auf. Dank der Bibel trifft einen der Schlag nicht. Den Schatz bringt man auch zum Laden und erhält dafür einen Zündschlüssel. Mit diesem startet man das Boot, und das Spiel ist gelöst.

Marc Feer & Roger Buck

## Never Mind

Wer sich doch was draus macht, kann der Levelcode-Liste für *Never Mind* einiges abgewinnen:!!

## The Plaque

Im Loadingscreen linke Maustaste gedrückt halten, dann Feuerknopf drücken! Unendlich viele Leben sind das Resultat!

M. Scherer

## Test Drive 2

Ein Cheat zumindest für die Amiga-Fassung. Man gebe einfach (und wo auch immer; der Einsender hat's leider nicht vermerkt) *AERW* ein und kann besser beschleunigen. Probleme in den Kurven soll's auch nicht mehr geben. *Amiga Warrior*

## Lettrix

Hier kommen die neun Levelcodes: 4489, 2350, 6719, 9521, 2245, 1379, 4830, 4522, 2047

Elon

## Damocles

Hallo Leute, hier kommt ein möglicher Lösungsweg für *Damocles*:

Man handelt beim Präsidenten die Summe auf 20 Millionen ECUs hoch. Nachdem man seinen Gleiter geholt hat, fliegt man nach *Snow Island* (03-00), denn dort steht der erste Trigger.

Weiter geht's nach *Key West* (07-00), dort findet man den *Antigrav* im Keller. Anschließend fliegt man nach *Bare Island* (06-02), wo im Keller der Zeitzünder für *Sprengstoff* liegt. Den *Sprengstoff* findet man bei (06-05), im 3.OG (1 Kiste). Von *Bare Island* aus muß man zurück nach *Capitol City* (11-08), um mit dem *Transmitter 05* abwärts zu springen. Hierbei das Flugzeug nicht vergessen! Auf *Metis* angekommen, fliegt man

nach (05-06), wo man hinter einer Geheimgtür den zweiten Trigger einsammeln kann. Weiter geht's mit dem *Transmitter* bis *Gaea* (*Transmitter 0*), wo man im Haus von Prof. Hantzen landet. Hier findet man den dritten Trigger. Die Eingangstür sprengt man mit einer Ladung Stärke 3 auf.

Bei (09-02) im Niemandsland findet man die *Novabombe*. Jetzt muß man mit dem Flugzeug zu *Solon* (das ist ein Mond von *Gaea*) fliegen. Dort findet man im Labyrinth einen Goldbarren, den man in einem Geschäft nach dem Rückflug zu *Chaldea* auf *Gaea* verkauft. Mit dem Geld geht man in den Laden (05-06) und kauft die *HiFi-Anlage* (das ist der vierte Trigger).

Zum Schluß fliegt man mit dem Flugzeug zum Kometen (direkt an der Spitze kann man auf dem Kometen landen), stellt die *Novabombe* ab und entfernt sich eiligst. Aus sicherer Entfernung kann man nach dem Einschalten der vier Zünder das *Inferno* beobachten. Damit ist *Eris* gerettet, und der *Mercenary* bekommt 20 Mio. ECUs.

Übrigens: Probiert mal aus, was passiert, wenn man *Gaea* oder *Eris* wegbläst.

Noch ein paar Tips: Der A to Z-Computer zeigt an, welche Gebäude interessant sind. Der Besuch in der *Novagenzentrale* (*Birmingham Island*) lohnt sich. Auf *Tolosa* steht ein verschlossenes Gebäude, das einen interessanten Inhalt hat. Mit Sprengen geht alles!!

Der Händler auf *Mentor* (05-03) zahlt Höchstpreise. *Doorkey C* auf *Metris* paßt zum *Tresor* der *Bank Capitol City* (15-12).

Wer Probleme mit Luft hat, findet in *Birmingham Island* (09-14) die Lösung seines Problems für 25000 ECUs.

Boris Claus

Keep on  
searching  
Euer

Pete



# Sai l'italiano?

Schon mal in Italien gewesen? Sommer, Sonne, Adria und so? Wer einmal seine Holidays in Italien verbracht hat und dennoch ohne ein Wort der Landessprache nach Hause gekommen ist, nun, der ist wirklich selbst Schuld, der scheint wohl um jegliche Bekanntschaft drumherumgekommen zu sein. Andere sind sicher durch Ihre paar Brocken, welche sich innerhalb ihres 'Drei-Wochen-Relaxings' aneignen konnten, zu mehr animiert worden, vielleicht sogar zu einer zweiten oder dritten Fremdsprache: Italienisch!



## VOKABEL- TRAINER ITALIE- NISCH

**System:** IBM PC und Komp. (bei mind. 512kB RAM und MS- oder PC-DOS 2.1/DR-DOS 3.40) mit 3.5"- oder 5.25"-Laufwerk, **empf. VK-Preis:** 79,-- DM, **Hersteller:** Falken Software, **Muster von:** Falken Verlag, 6272 Niedernhausen.

Zugeschnitten für den hochmotivierten Schüler und den vorkenntnisbehafteten Erwachsenen ist dieser VOKABELTRAINER ITALIE-NISCH, der zudem gängige, sinnvoll anwendbare Redewendungen und Floskeln in petto hält. Das - übrigens beliebig erweiterbare - Programm aus dem Hause FALKEN SOFTWARE vermittelt innerhalb der Grundausstattung über 2.000 Vokabeln und Redewendungen, und kann zusätzlich eine Stütze beim Üben italienischer, unangenehmer - 'tschuldigung - unregelmäßiger Vokabeln sein.

Das Werk wird auf zwei Disketten ausgeliefert, die in schlichter Anwender-Optik unterschiedliche, nach The-

men (z.B. Kultur, Natur & Technik, Wirtschaft, Alltag) gegliederte Dateien präsentieren. Die Bedienung erfolgt hier über Menuesteuerung in der Bildschirmkopf- und Fußzeile. Was die aktiven Optionen anbetrifft, haben wir 'Vokabeln lernen' und 'Selbsttest', in sich unterzeichnet in 'Ital.-Deutsch', 'Deutsch-Ital.', 'Redewendungen', 'Unregelmäßige Verben', 'Alle Übungsarten' und 'Bearbeitete Dateiliste'.

Die Passiva setzen sich zum einen aus 'Vokabel-Datei-Verwaltung' und verschiedenen zu editierende Optionen wie 'Benutzer- oder Menüfarben', 'Hervorhebungen von Hintergrund und Schrift' oder auch 'Maus- oder Druckereinstellungen'. Hinzu kommt ein sehr komplexes und übersichtliches aufgebautes Handbuch, welches jeden Arbeitsschritt von der möglichen Installation bis zur Anwendung der Dateien sehr genau kommentiert und illustriert. Na, Urlaub schon gebucht? ■

Matthias Siegl

**Positiv: Umfang, Gliederung, Erweiterungsmöglichkeit; Negativ: Optik, teilw. Handling**

**Lerneffekt ..... 10**  
**Preis/Leistung ..... 11**

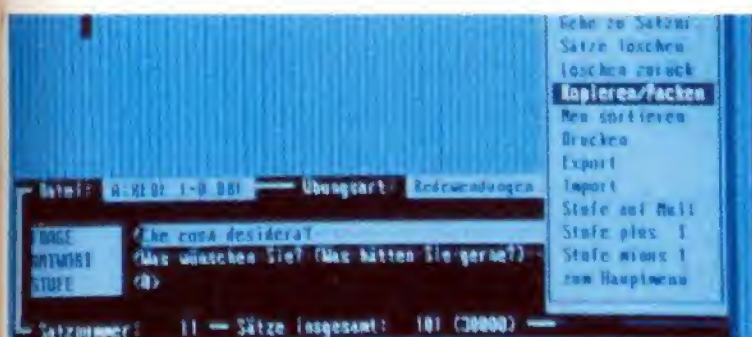


Foto: PC

## ■ ■ ■ Soft Express ■ ■ ■

Direktversand Monika Preil • Postfach 2070 • 5407 Boppard  
Bestell-Tel.: 0 67 42 / 6 02 33 • Bestell-Fax: 0 67 42 / 67 54

	AM	AT/ST	Invest	
Alcatraz	75,-	75,-	Loopz	44,- 34,-
Antares	(Preis a. A.)		North & South	44,- 34,-
Battle Command	74,-	74,-	Op. Thunderbolt	45,- -
Baba Jaga	49,-	49,-	Redstorm Ris.	59,- -
Betrayal	85,-	85,-	Rings of Medusa	44,- -
Billie the Kid	75,-	69,-	Sim City	49,- -
Chase H.Q. II	65,-	65,-	Transworld	49,- -
Crime Time	64,-	64,-	Test Drive II	49,- -
Elvira	89,-	89,-	Test Drive II	
Empire Galactic	79,-	79,-	Zusatzdisk.	29,- -
Epic	75,-	75,-	Turricane	44,- -
F 19	79,-	79,-	Ultima VI	74,- -
F 29 Retaliator	69,-	69,-	Ultima Trio.	49,- -
Final Whistle	39,-	39,-	Welltris	44,- -
Genghis Khan	95,-	-	World-Boxing	45,- 34,-
Great Courts II	64,-	79,-		
Geisha	74,-	74,-		
Hard Drivin II	69,-	69,-		
Ishido	84,-	-		
Lords of Doom	69,-	69,-		
Lost Patrol	75,-	75,-		
Lemmings	70,-	70,-		
M 1 Tank Platoon	-	89,-		
Maupiti Islands	79,-	79,-		
Mig 29 Fulcrum	89,-	89,-		
Monkey Island	94,-	94,-		
Nam "Vietnam"	85,-	85,-		
On the Road	75,-	-		
Panza Kick Boxing	89,-	89,-		
Power Monga	80,-	80,-		
Speedball 2	79,-	79,-		
Sim City	75,-	75,-		
Spintizzy Worlds	80,-	80,-		
Turricane	60,-	60,-		
Transworld	74,-	74,-		
Test Drive II	70,-	70,-		
World Champion				
Soccer	69,-	69,-		
U M S II	85,-	-		

### IBM PC/AT

Empire Galactic	75,-
F 29 Retaliator	89,-
Hard Drivin II	85,-
Klax	75,-
Lost Patrol	79,-
Mig 29	99,-
LHX Attack Chopper	119,-
Sim Earth	99,-
Wing Commander (VGA)	94,-
Silent Service II	94,-
F 19	99,-
Monkey Islands (EGA)	89,-
A. T. P.	109,-
Larry III	99,-

**C64-Cartridges und Nintendo-Gameboy-Spiele erhältlich.**

Bei Drucklegung noch nicht alle Spiele lieferbar.

### C64 Disk. Cass.

Battle Command	40,-	29,-
Big Box (Sam.)	59,-	49,-
Die Fugger	39,-	29,-
Dinowars	29,-	19,-
Dragon Wars	55,-	-
Emlyn Hughes		
Arcade	45,-	34,-
Exterminator	44,-	34,-
F 16 Combat Pilot	59,-	45,-
Flight Sim. II	110,-	-
Heroes (Sam.)	54,-	40,-
Hunt for red		
October	44,-	-

### Bomico -Ihr Software Partner

Gratis: 1 Spiele-Farbposter pro Bestellung!

- Bestellliste gegen frankierten Rückumschlag.
- Bitte System angeben!
- Alle Preise zuzüglich Nachnahme-Versandkosten
- Weitere Spiele auf Anfrage erhältlich.



# Recht – schrai – bunk



## DEUTSCH I-III RECHT- SCHREIB- TRAINER

**System:** Amiga, PC, empf.  
**VK-Preis:** ca. 100 Mark,  
**Hersteller:** Ingenio Soft-  
ware, **Muster von:** United  
Software, 4835 Rietberg 2

Wer mit der Orthopädie, äh 'tschuldigung, Orthographie (wer mit Fremdwörtern nicht konfekt ist, soll damit auch nicht renovieren) Probleme hat, liegt mit INGENIO aus dem gleichnamigen Hause goldrichtig. Das Deutschtrainingsprogramm wird in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen angeboten, die sinnvoll ab neun, zwölf beziehungsweise ab 15 Jahren eingesetzt werden sollen.

In der Stufe eins (ab neun Jahren) geht es vornehmlich um die Ausmerzung von, sagen wir ruhig: „Anfängerfehlern“. Hierbei liegt das Schwergewicht auf Problemen, wie doppeltes oder einfaches n, mit h schreiben oder ohne, i oder ie? und so weiter. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben läßt sich auf „Anfänger“ oder „Fortgeschrittene“ einstellen, ist aber auch noch von anderen Faktoren abhängig. Die Art der Fehler, die gefunden werden sollen, muß nämlich auch noch eingestellt werden. Hierbei kann man eine bestimmte Auswahl treffen oder alle möglichen Fehler auf einmal anwählen. Hat man sich dafür entschieden, gleich das große Programm zu fahren und alle Fehlermöglichkeiten zuzulassen, so warnt das Programm vor dem eigentlichen Beginn davor, daß der Text mitunter sehr verstümmelt sein kann.

Dies ist mir aber bei meinen Testläufen nicht passiert. Der Computer geht dann der Reihe nach die Worte des Textes durch, und der Schüler hat die Aufgabe, falsche Wörter richtig einzugeben. Aber der Computer wählt nicht nur falsche, sondern auch richtig geschriebene Worte aus; ansonsten wäre die Aufgabe wohl auch zu einfach. Somit muß der Schüler also auch entscheiden, ob überhaupt ein Wort falsch geschrieben ist.

Wenn der Text vollständig bearbeitet ist, erscheint eine kleine Statistik, die Auskunft über den Erfolg erteilt. In der Version „Deutsch I“ wird der Schüler, so er eine hohe Trefferquote hatte, auch noch zu seinem guten Abschneiden beglückwünscht.

Ab der Version „Deutsch II“ kommt erschwerend die Interpunktion hinzu. Hierbei fragt der Computer unter anderem, ob ein Komma gesetzt werden soll. Schnell stellt man fest, daß man hier an seine Grenzen stößt.

Bleibt nur noch die wichtigste aller Fragen: „Hat die Anschaffung dieses Programms Sinn?“ Zur Beantwortung dieser Frage möchte ich ein wenig weiter ausholen und mich an meine eigene Schulzeit erinnern.

Was habe ich Zeter und Mordio geschrien, wenn meine Eltern zur Verbesserung meiner Deutschkenntnisse mit mir geübt haben. Sicherlich geht es vielen anderen da nicht besser. Aber vielleicht kann man dem Lernenden das Pauken durch den Einsatz des Computers ein wenig versüßen, so daß die Bereitswilligkeit steigt, nötige Übungen durchzuführen.

Aber auch Erwachsenen, die sich ein wenig unsicher fühlen oder einfach perfekt werden wollen, kann man diesen Trainer empfehlen. Für sie sollte es dann aber schon die dritte Version sein, die wirklich sehr viel anspruchsvoller ist. Hierbei müssen ganze Texte, die mitunter der Weltliteratur ent-

stammen, von Fehlern befreit werden. Das einzig Nachteilige, was ich zu diesen Trainern anzumerken hätte, ist die Tatsache, daß die Fehler bisweilen so einfach sind, daß sie keine Herausforderung darstellen, sondern einfach nur der Belustigung dienen. Wer schreibt „und“ schon mit „t“? Kniffliger ist da schon die Frage, ob sich Sauerstoffflasche mit zwei oder drei „f“ schreibt.

Abschließend sei nur gesagt, daß diese Programme eine gute Möglichkeit bieten, die eigene Rechtschreibung zu verbessern. Ob man dafür 100 Mark ausgeben möchte, sei jedem selbst überlassen. Ich wünsche viel Fernügen beim Bauken! ■

Dirk Fuchser

<b>Positiv:</b> Konzept, Handling, Umfang
<b>Negativ:</b> Manchmal zu einfache Fehler
<b>Lerneffekt</b> ..... 10
<b>Preis/Leistung</b> ..... 10








Powerplay 92% Generation 4 96% The One 93% T.G.M 95%


Sid Meier's

# RAILROAD TYCOON

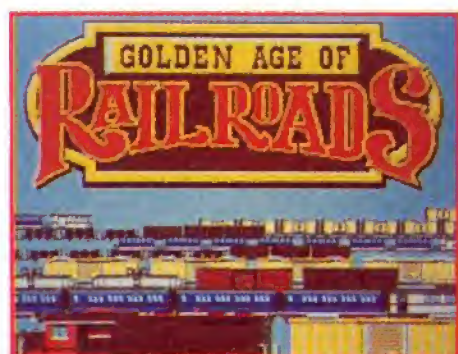
 Sie treffen sämtliche Entscheidungen für Ihre Eisenbahn, und jede davon beeinflußt die Welt um Sie herum. An der Spitze Ihrer Eisenbahn leiten Sie auch die Geschicke Ihrer Nation.


 Vor dem Hintergrund des Goldenen Zeitalters der Eisenbahn, verleiht Ihnen TYCOON die komplette Kontrolle über die ökonomischen Mittel der industriellen Revolution, die den Durchbruch in das 20. Jahrhundert einleitete.

 In Ihren Händen liegt das Schicksal von Städten, Gedeih und Verderb von Fabriken, Erfolg und Untergang ganzer Industrien. Sie entscheiden, was für Züge Ihr Netz befahren, die Fahrpläne und die Frachten.

 Ihre Widersacher sind Naturkatastrophen wie Stürme und Überschwemmungen, aber auch von

Menschenhand provozierte Krisen wie Streiks und Tarifkriege. Ihre Rivalen kennen keine Skrupel, wenn es darum geht, Sie aus dem Weg zu räumen. Sie werden all Ihre List anwenden müssen, sowohl beim Betrieb Ihrer Eisenbahn als auch an der Börse. Und während Sie all diese tiefgreifenden Entscheidungen treffen, tickt die Uhr der Geschichte unablässig weiter... die technische Entwicklung läßt sich nicht aufhalten, die Städte wachsen, die industrielle Umgebung wechselt ihr Angesicht. Jeder Wechsel erfordert neue Entscheidungen, jede Entscheidung bringt eine Änderung.



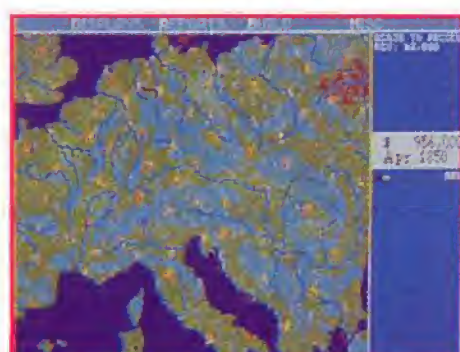
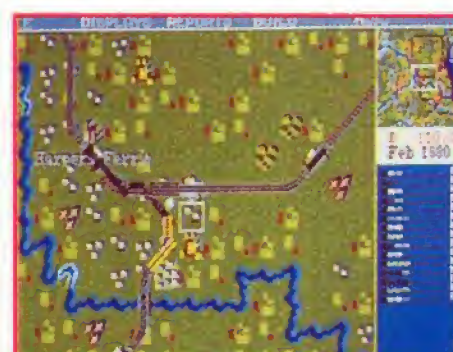
 Stärker als Ihre Lokomotiven ist nur Ihr Drang, die Nation nach Ihren Vorstellungen zu formen. Ihre Ambitionen. Ihr Stolz. Ihre Eisenbahn


“Große Geschäfte. Harte Entscheidungen. Aufregung, Herausforderung und Liebe zum Detail. Railroad Tycoon bringt eine ganz neue Welt auf Ihren Commodore Amiga und Atari ST.



Railroad Tycoon ist in Kürze für den Commodore Amiga und den Atari ST erhältlich. IBM PC kompatible Version bereits im Laden.

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE



 “Gleich von Anfang an wird man unwiderstehlich gefesselt, und innerhalb von Minuten fühlt man sich hineingezogen in den Strudel einer unglaublich steilen, exponential ansteigenden Kurve der Begeisterung, ja Manie. Ganz klar: Railroad Tycoon ist ein absoluter Klassiker.” 943 ACE.



$$d = 1(x_0, y_0) = \frac{Ax_0 + By_0 + C}{\pm \sqrt{A^2 + B^2}}$$

$$1(x, y) = \frac{Ax + By + C}{\pm \sqrt{A^2 + B^2}} = 0$$

# Die Mathematik zu 3/4 Prozent

**Wer den Satz des Pythagoras oder gar den des guten alten Euklid aus dem Ärmel schütteln kann, der kann guten Gewissens von sich behaupten, die 'Mathematik' zu mindestens '3/4 Prozent' begriffen zu haben. Aber was heißt das schon, wenn 99 Prozent logischer Lehre in kosmischer Leere enden, wenn Polynomdivision samt Absolutem Glied gegen Game Boy und Walkman unter der Schulbank antreten müssen. Lange Le(e/h)re, kurzer Sinn: Was Männlein nicht lernt, lernt Mann nimmermehr. Das Fazit: Schaffe anschauliche Grundlagen, zugeschnitten auf das Lernverhalten derer, die gerade einen Level über das große Ein-Mal-Eins fortgeschritten sind ...**

Eines Morgens um halb acht: Die Frühlingssonne wirft ihre ersten Strahlen in das Klassenzimmer der 4a. Ein schöner Tag, die Schüler machen Faxen. Konzentrieren wir uns auf die Klassentür. Gleich wird sie aufgehen und Lehrer Lempel (Name v. d. Red. geändert) wird auf sein Pult zustürzen. Dann wird es still werden, denn Lempel beginnt den Unterricht auf seine, ganz persönliche Weise: „Alles, was schläft, aufstehen!“ Und: „Niki, neun mal acht?“

Ein übles Spiel, was haben wir das gehabt. Setzen durfte sich der, der - wie aus der Pistole geschossen - die 72 herauspressen konnte. Und was es heißt, als letzter Loser standhaft übrig zu bleiben, völlig entnervt mit einem Verweis in die Ecke rechnen zu müssen, brauch ich wohl kaum näher zu erläutern.

Nun, die Zeiten haben sich längst gewandelt, Lempel ist Pensionär und tut sehr gut daran, und der Unterricht wird längst nicht mehr mit der Strenge angegangen, die in einigen Fällen nötig wäre. Eine Möglichkeit, das erworbene Wissen oder einfach nur die eigene Konzentration zu trainieren, ist oft nicht das Unsinnigste der Welt ...



## MATHEMATIK RECHEN- UND KONZENTRATIONS- TRAINER

System: IBM XT/AT/PS-2 und Komp. (bei mind. 512kB und DOS 3.0) mit 3.5,- oder 5.25"-Laufwerk, Amiga (ab Version 500), empf. VK-Preis: 169,95 DM, Hersteller: Ingenio EDV Software, Österreich, Muster von: United Software, 4835 Rietberg 2.

Im Gegensatz zu herkömmlicher, schon dagewesener Mathe-Software verfolgt er sein Ziel mit allergrößter Sorgfalt und Konsequenz: der MATHEMATIK RECHEN- UND KONZENTRATIONS-TRAINER. Wolfgang Kubanek und Peter Graller haben dieses vier Disketten umfassende Werk (für PC) für das österreichische Label INGENIO entwickelt. Natürlich kann man sich über den inhaltlichen Anspruch des Produkts streiten, denn sowohl inhaltliches als auch konzeptionelles Schnittmuster sind auf Belange von Schülern im Alter zwischen neun

und 14 Jahren ausgerichtet. Wenn Ihr also Hilfe in Mathe nötig habt, oder Ihr Euch mit zusätzlichen Übungsmöglichkeiten versorgen wollt (kann ja mal vorkommen), dann liegt Ihr hier genau richtig.

Drei wichtige Features sind beim Mathe-Trainer zu erwähnen: (S)tart, (B)ericht und (H)andbuch. Der Bericht informiert Euch über die Anzahl gerechneter Aufgaben der einzelnen möglichen Kategorien, ferner über Datum, Uhrzeit und Dauer der aktiven Programmnutzung. Um kurz auf die Kategorien einzugehen: Was könnt Ihr üben? Nun, da wären **Additionsrechtecke**, **Strukturanalysen**, **Rechenkettens**, **Additionstürme**, **Multiplikationstürme** und **Divisionen**, alle für jegliche mathematische Schandtät bereit.

Wenn Ihr das Programm ge(s)tartet habt, befindet Ihr Euch zunächst im Hauptmenü. Von hier aus entscheidet Ihr Euch für eine der drei Optionen **Beispiele**, **Rechentruiner** oder **Wettbewerb**. Vorsicht! Letzterer funktioniert nach Lempels Kopfrechenmanier und ist nicht zuletzt durch die editierte Zeitvorgabe ein bärenstarkes Unterfangen. Habt Ihr Euer Main Menü verlassen, müßt Ihr innerhalb der Option 'Hilfs-

Additions Rechteck
15:54.26

SCHWER

180	631	530	651	326	721	999
83	393	868	811	69	313	726
466	373	906	247	12	37	837
928	994	144	142	264	739	538
593	828	695	14	28	191	362
88	703	58	772	531	794	318
823	14	191	447	874	898	928
674	388	383	731	483	788	216
892	704	343	171	474	578	874

Addiere Spaltenweise !

F1 Hilfe
ESC Ende









# Musik liegt im System . . .



## TIME-COMPOSER

**System:** C-64, **Preis:** 19,90 DM, **Hersteller:** Digital Marketing, Hückelhoven, **Muster von:** Hersteller

Wie wohl den Meisten bekannt sein dürfte, ist der kleine Commodore trotz der Tatsache, daß er nur drei Stimmen hat, in der Lage Sounds von sich zu geben, die manchen Musikgeniesser in helle Begeisterung versetzen. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß es immer noch Leute gibt, die sich die Mühe machen, aus dem Soundchip immer wieder neue, geniale Effekte hervorzuzaubern.

Da es wohl zweifelsohne eine Heidenarbeit wäre, jedesmal die Notenwerte der Musik direkt in den Speicher zu poken, benutzt man übli-

cherweise einen Musikeditor. Die für den C-64 erhältlichen Programme dieser Art sind mittlerweile auch schon genauso zahlreich wie die Sternlein am Himmel, lassen aber bedauerlicherweise oft an jeglichem Bedienungskomfort mangeln und verwirren den soundbegeisterten User nur durch mehr oder weniger chaotische Tastenbelegungen. Daß dem aber nicht immer so sein muß, beweisen uns die Jungs aus Hückelhoven mit ihrem neuesten Produkt: Dem TIME-COMPOSER.

Bei diesem Programm wurde sehr viel Wert auf eine übersichtliche Bedienung gelegt, die es auch für Anfänger kinderleicht macht, nach kurzer Einarbeitungszeit die ersten Musikstücke zu erstellen, die man dann in eigene Demos oder Spiele integrieren kann. Der Sound ist dabei frei relocierbar, d.h. man kann ihn an fast jeden beliebigen Speicherbereich ver-

schieben. Um die Musik dann später abzuspielen, kann man entweder die auf der Diskette beigefügte Abspielroutine verwenden, oder aber, falls man in Assembler nicht so bewandert ist, das Ganze mittels einer einfachen FOR-NEXT-Schleife in Basic abrufen.

Das Handbüchlein liefert hierzu genaue Erklärungen und Beispiele. Weiterhin erhält man in der Anleitung eine kurze Einführung in die Welt der Musik und erfährt z.B., was ein Akkord ist, wie man einen solchen mit dem Composer erzeugt, usw. Um der Sache noch einen gewissen *Touch* zu verleihen, wurde in den Editor auch noch eine Freeplay-Funktion eingebaut, die es einem ermöglicht, ein Musikstück direkt über die Tastatur einzuspielen, anstatt irgendwelche für den Anfänger nichtssagenden Notenwerte einzugeben! Für den Experimentierfreudigen befinden sich auf

der Disk nebenbei noch die mittlerweile üblichen Beispielsounds, die man erst einmal in Ruhe analysieren sollte, um dann eigene Schritte zu wagen. Alles in allem wirklich kein Fehlkauf, obgleich ich noch manche Funktionen, wie das Übernehmen von Sounds aus anderen Musikroutinen, vermisste. Laut Anleitung wird aber diese Option, genau wie einige andere nette Ergänzungen, von einer demnächst erhältlichen Zusatzdiskette nachladbar sein. ASM wird berichten!

Peter Parker

**Positiv:** Sehr gute Benutzerführung, Freeplay-Möglichkeit, Sounds problemlos relocierbar, für Anfänger ebenso wie für Profis geeignet, brauchbares Mini-Handbuch, günstig in der Anschaffung

**Negativ:** Konvertierung von Sounds aus anderen Editoren noch nicht implementiert

# You can do it in the mix!



## PREMIER COLLECTION

**System:** C64, Disk Drive, **empf. VK-Preis:** 70 Mark, **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Nicht schlecht, Herr Specht! In der PREMIER COLLECTION von SYSTEM 3 kommt so einiges Gutes zusammen. Sechs heiße Games bringen den good ol' sixty-four zum Kochen. Auf der Speisekarte stehen nur ausgesuchte Gerichte.

Da wäre beispielsweise THE LAST NINJA und THE LAST NINJA 2, die ausgezeichnete Action-Serie mit Hand und Fuß(tritten). Also, die schwarze Kutte an, und rein ins Vergügen! Hier wird aber nicht nur gekämpft, hier ist auch Taktik gefragt. Nur der Beste überlebt!

Wer lieber eine andere fernöstliche Kampfsportart ausprobieren und sich auf den reinen Kampf konzentrieren möchte, dem sei INTERNATIONAL KARATE empfohlen. Hier darf der Schwarzgurt zeigen, was er kann. Aber fangt ersteinmal mit dem Weißgurt an. Die Auszeichnungen müßt Ihr Euch schon verdienen.

Man könnte natürlich zur Abwechslung auch mal ein Plattformspielchen checken. Ok, FLIMBO'S QUEST reingeladen, und ab geht die Post! Superwaffen, geheime Räume und der außergewöhnlichen

**»Die PREMIER COLLECTION ist wirklich allererste Sahn«**

Dinge mehr lassen echten Fun aufkommen.

Und danach fehlt noch etwas zum Abreagieren! Warum nicht ein nettes shoot'em up, ein Ballergame so richtig zum Abrotzen? Do-

MINATOR is what ya need! Haltet den Finger am Abzug! Schießt, was das Zeug hält, und nehmt diese verdammten Bonusteile auf, damit Euch das Licht nicht schon auf den ersten Metern ausgeht.

Fehlt nur noch ein Action-Adventure. Auch damit kann gedient werden. MYTH läßt das Hirn, aber auch die Reflexe, so richtig auf Hochtouren laufen. Drachen, Dämonen und magische Gegenstände lassen den grauen Alltag vergessen (Schule, Job und all den Kram)

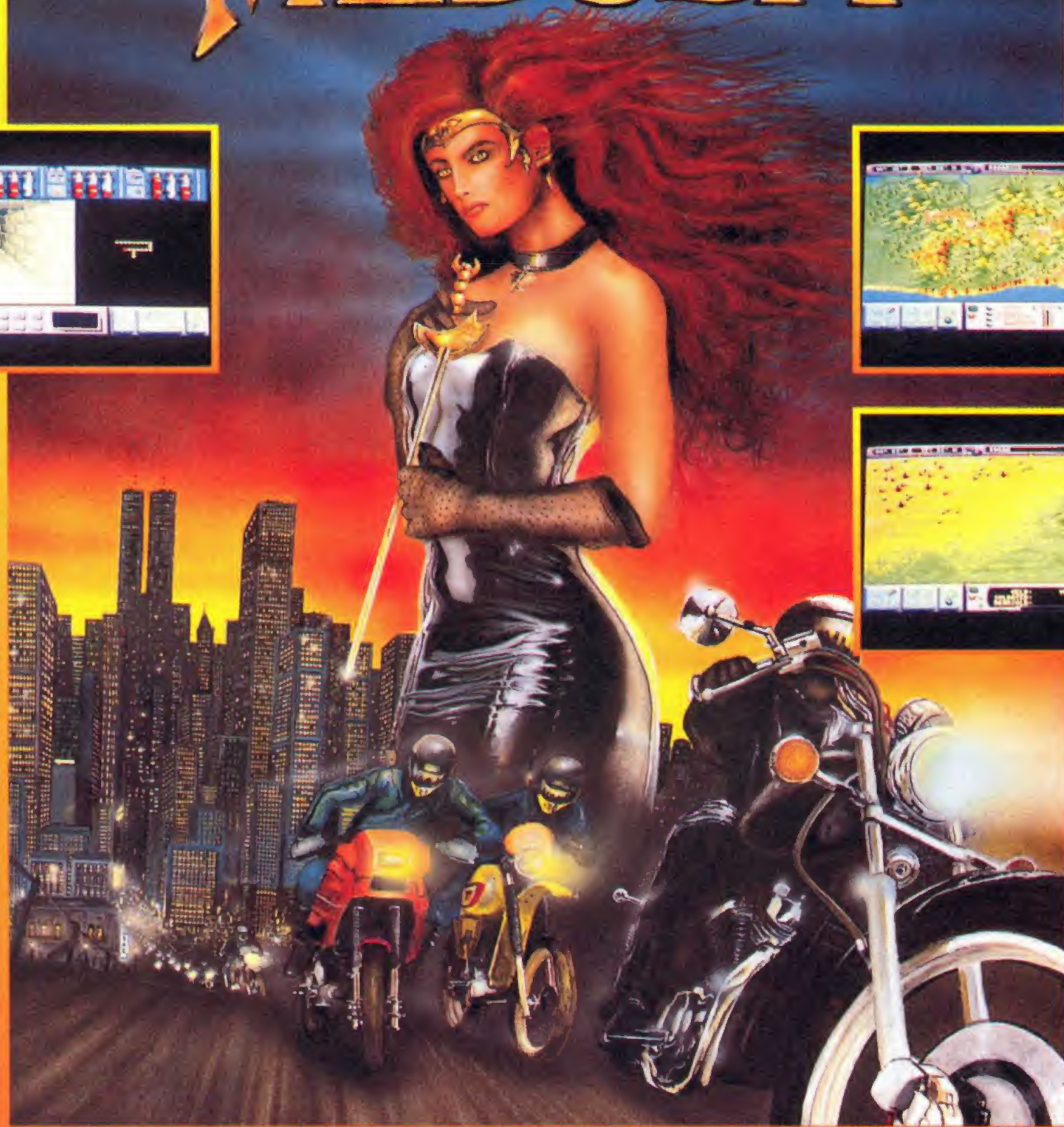
Cruiser

**Gesamtnote . . . . . 10**





# THE RETURN OF MEDUSA



... SIE KEHRT ZURÜCK ...

## BOMICO

Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



## BOMICO

**ServiceLine**  
Haben Sie Fragen zu Bomico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt!  
Tel.: 061 07/62067

AMIGA  
ATARI

C 64  
PC



# Umdrehen und **verbrennen**



## TURN 'N' BURN

**System:** C-64, empf. VK-  
**Preis** ca. 30 Mark, **Herstel-**  
**ler:** Flair Software, **Muster**  
**von:** United Software,  
4835 Rietberg 2

Wer kennt nicht *Asteroids*? Hände hoch. Keiner? Gut. Trotzdem will ich noch ein paar Worte zu TURN 'N' BURN von FLAIR SOFTWARE verlieren.

Der Spieler steuert ein Raumschiff und soll mal wieder die gute, alte Erde vor feindlichen Invasoren retten. Die Steuerung des Raumschiffs funktioniert genau so wie bei dem schon erwähn-

ten *Asteroids*, mit dem Unterschied, daß ein getroffenes Feindschiff nicht in kleinere Teile zerfällt, sondern ein für allemal vom Screen verschwindet. Sind alle gegnerischen Schiffe wegge-

putzt, so befindet man sich sogleich im nächsten der hundert Levels.

Zugegeben, die Grafik ist etwas üppiger als bei dem schon zitierten Uralt-Baller-



*Nichts Neues am Horizont...*

game - jedenfalls, was den Hintergrund anbelangt. Trotzdem sieht das Ganze aus, als ob es mit dem *Shoot-'em-up-Construction-Kit* in Szene gesetzt wäre. Der Sound beschränkt sich auf die üblichen Geräusche beim Abfeuern der Bordwaffe und eine, zugegebenermaßen recht gefällige, Titelmelodie.

Dennoch: Uralte Story, uraltes Gameplay, gepaart mit mäßiger Grafik - meiner Meinung nach ein absolut überflüssiges Produkt! ■

*Dirk Fuchser*

Grafik .....	4
Sound .....	4
Spielablauf .....	3
Motivation .....	3
Preis/Leistung .....	4

# Durch die Straßen von **San Paccisco**



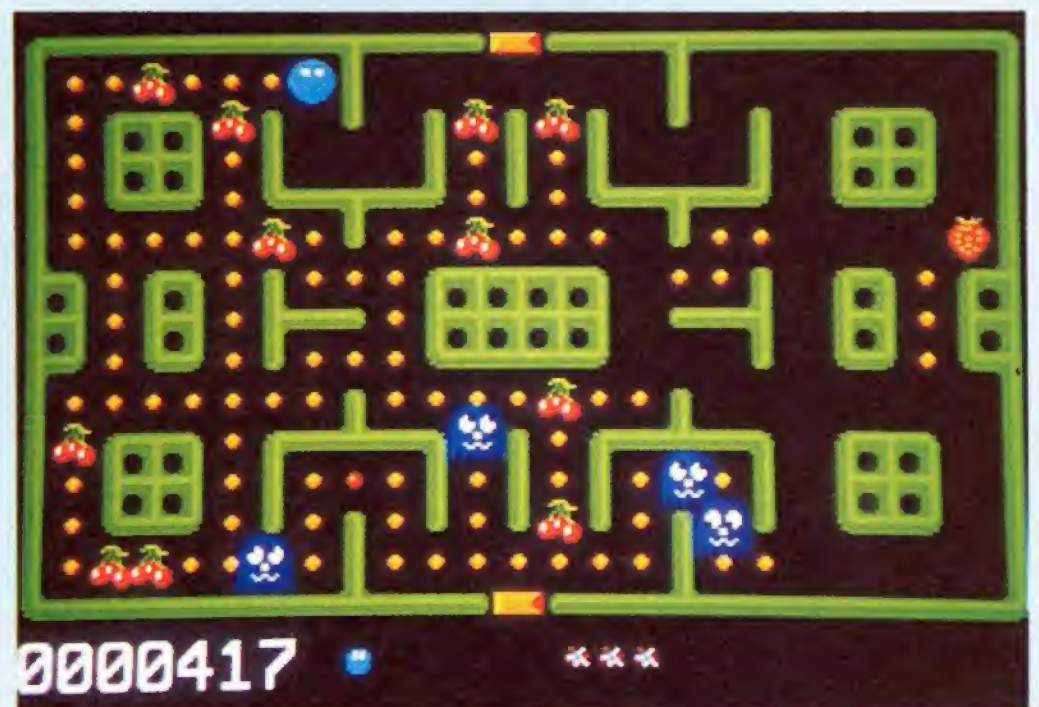
## GHOST CHASER

**System:** Atari ST (getestet), Amiga, empf. VK-  
**Preis:** ca. DM 30, **Herstel-**  
**ler:** Byte Back, England, **Muster**  
**von:** Leisuresoft,  
4709 Bergkamen-Rünthe.

„Oh no, not another *Pac-Man*!“ war die allgemeine Reaktion auf BYTE BACKS neues Billigspiel für 16BITTER. GHOST CHASER ist der irreführende Titel der optisch feinen Pillenjagd. Schließlich ist der blaue Smiley selbst der Gejagte. Hetzend geht's durch verschlungene Gänge mehr oder weniger ähnlicher Level. Die Geschichte ist bekannt. Wir griffen zum Fernstecher und folgten dem Agenten unbemerkt...

Immer, wenn er Pillen nahm, wurde unsere Hauptfigur kurzzeitig zum Jäger feindlicher Agenten. Behilflich waren ihm dabei leckere Früchtchen, die ihm Feuerkraft verliehen (hmm, mein Obst tut das nie) und Bonuspunkte bescherten. Gelegentlich fiel Smiley zur Razzia in eine Schatzhöhle ein. Dann räumte er gnadenlos ab. Anschließend ging es weiter durch die Straßenschluchten. Kaum hatte er eine Gegend überlebt und gesäubert, wurde er schon in die nächste versetzt. Sollte das denn gar kein Ende nehmen?

Doch, denn obwohl unser Meisterspion seinem menschlichen Vorbild einige Leben voraus hat, ließen wir bald von seiner Verfolgung ab. Zu eintönig wurde die Hatz durch die Straßen, zu alt schien das Spiel von Jä-



*Smiley hier - und Smiley dort. Nichts Neues für den Pac-Man-Freund.*

gern und Gejagtem. Fein aufbereitet, ist es für rund 30 Mark Liebhabern zu empfehlen. Wer allerdings schon eine andere Variante besitzt, sollte das Geld lieber für einen anderen der zahlreich neu aufgelegten Klassiker

anlegen. ■ *Eva Hoogh*

Grafik .....	7
Sound .....	3
Spielablauf .....	5
Motivation .....	5
Preis/Leistung .....	5





# Bachler Computersoftware

	AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk
Antares (dt.)		Vorbestellung möglich!		
Back to the Future 3	59.95	59.95	--	39.95
Bard's Tale 3 (dt.)	69.95	--	69.95	39.95
Betrayal (dt.)	74.95	74.95	89.95	--
<b>Blue Max - Aces of war</b>	<b>74.95</b>	<b>74.95</b>	<b>79.95</b>	--
Buck Rogers	74.95	--	74.95	59.95
Bundesliga Manager	54.95	54.95	59.95	39.95
Cadaver (dt.)	64.95	64.95	--	--
Challenger's	74.95	74.95	74.95	54.95
Champions of Krynn (dt.)	69.95	--	69.95	59.95
Chaos strikes back (dt.)	64.95	59.95	--	--
Chip's Challenge	59.95	59.95	64.95	39.95
Cruise for a corpse (dt.) *	64.95	64.95	69.95	--
Curse of the Azure Bonds (dt.)	74.95	74.95	74.95	59.95
Das Boot	74.95	74.95	79.95	--
<b>Death Knights of Krynn</b>	<b>V.mö.</b>	--	<b>74.95</b>	<b>59.95</b>
Die Ralf Glau Edition (3 Spiele)	79.95	--	79.95	69.95
Dragon Wars (dt.)	69.95	--	74.95	39.95
Duck Tales	66.95	66.95	66.95	44.95
Dungeon Master (dt.)	69.95	69.95	--	--
Elite Plus	--	--	V.mö.	--
<b>Elvira (dt.)</b>	<b>74.95</b>	<b>74.95</b>	<b>89.95</b>	--
Eye of the Beholder	V.mö.	--	74.95	--
F-15 Strike Eagle II	Vorb. mögl.!	--	84.95	--
F-16 Falcon (dt.)	79.95	69.95	94.95	--
F-16 Falcon Miss. Disk 1 o. 2 je	54.95	54.95	--	--
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74.95	74.95	84.95	54.95
F-29 Retaliator (dt.)	59.95	59.95	--	--
Genghis Khan (dt.)	99.00	--	99.00	--
<b>Gods</b>	<b>59.95</b>	<b>59.95</b>	--	--
Golden Axe	59.95	59.95	69.95	39.95
Gunboat	59.95	--	74.95	--
Hillstreet Blues	59.95	59.95	59.95	--
Hunter		Vorbestellung möglich!		
Invest (dt.)	59.95	59.95	--	39.95
Joystick-Adapter f. 4 Spieler	24.95	24.95	--	--
Kick Off 2	59.95	59.95	59.95	39.95
Kick Off 2 - Final Whistle	34.95	34.95	--	--
Killing Cloud	66.95	66.95	--	--
King's Quest 5	Vorb. mögl.!	--	89.95	VGA 99,-
Legend of Faerghail (dt.)	69.95	69.95	74.95	--
Leisure Suit Larry Triple Pack	109.00	109.00	109.00	--
Links Bountiful Course	--	--	36.95	--
Links (dt.)	--	--	89.95	--
Links Firestone Course	--	--	36.95	--
Lotus Esprit Turbo Challenge	59.95	59.95	--	39.95
M 1 Tank Platoon (dt.)	74.95	74.95	89.95	--
Megatraveller	--	--	84.95	--
Megatraveller 1	--	--	79.95	--
Merchant Colony	74.95	--	--	--

	AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk
Midwinter 2 (dt.)		Vorbestellung möglich!		
Mig 29 (dt.)	79.95	79.95	79.95	--
Monster Pack (3 Spiele)	59.95	59.95	--	--
Nam (dt.)	74.95	74.95	89.95	--
Navy Seals	59.95	59.95	59.95	39.95
On the road (dt.)	74.95	74.95	--	--
Operation Stealth (dt.)	59.95	59.95	69.95	--
Operation Stealth VGA (dt.)	--	--	74.95	--
Panza Kick Boxing	69.95	69.95	--	--
Paradroid 90	59.95	59.95	--	--
Pirates! (dt.)	59.95	59.95	59.95	49.95
Player Manager (dt.)	49.95	49.95	--	--
Pool of Radiance (dt.)	69.95	--	69.95	59.95
Populous (dt.)	66.95	66.95	66.95	--
Power Monger Data Disk. (dt.)		Vorbestellung möglich!		
Power Up (5 Spiele)	74.95	74.95	--	49.95
Railroad Tycoon (dt.)	*74.95	*74.95	89.95	--
Ralf Glau Edition (3 Spiele)	79.95	79.95	79.95	64.95
Red Baron	Vorb. mögl.!	--	89.95	VGA 99,-
Return of Medusa (dt.)		Vorbestellung möglich!		
Rise of the Dragon	--	--	99.00	--
Secret of Silver Blades	V.mö.	--	69.95	59.95
Shanghai II	--	--	79.95	--
Silent Service 2 (dt.)	Vorb. mögl.!	--	84.95	--
Sim City (dt.)	76.95	76.95	76.95	49.95
Sim Earth (dt.)	Vorb. mögl.!	--	99.00	--
Ski or die	66.95	--	66.95	39.95
Speedball 2	59.95	59.95	--	--
Super Monaco Grand Prix	59.95	59.95	--	39.95
SWIV	59.95	59.95	--	39.95
Their finest hour (dt.)	69.95	69.95	69.95	--
<b>The Secret of Monkey Isl.</b>	<b>69.95</b>	<b>69.95</b>	<b>89.95</b>	--
<b>The Secr. of Monkey Isl. VGA</b>	--	<b>VGA</b>	<b>89.95</b>	--
TOKI	59.95	59.95	--	39.95
Trans World	66.95	66.95	74.95	44.95
Turrican	54.95	54.95	--	39.95
<b>Turrican 2</b>	<b>59.95</b>	<b>59.95</b>	--	<b>39.95</b>
Ultima 5	74.95	74.95	74.95	59.95
Ultima 6	Vorb. mögl.!	--	79.95	59.95
Univ. Military Simulator 2 (dt.)	74.95	74.95	89.95	--
Warlords	66.95	--	66.95	--
Winning Team (5 Spiele)	74.95	74.95	--	--
Wolfpack (dt.)	79.95	--	89.95	--
X-Copy Professional	79.95	--	--	--
X-Power Professional	239.00	--	--	--
Z-Out	54.95	--	--	--

Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich

V.mö. = siehe oben

\* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar

**Bane of the Cosmic Forge**  
(Amiga, IBM-PC)

**89,-**

**Power Monger (Deutsch)**  
(Amiga/Atari ST)

**69,-**

**Chaos strikes back (Deutsch)**  
(Amiga)

**65,-**

**Space Quest 4 (EGA o. VGA)**  
(IBM-PC)

**89,-**

**Elvira (Deutsch)**  
(Amiga/Atari ST)

**75,-**

**The Secret of Monkey Island (dt.)**  
(Amiga/Atari ST)

**70,-**

**Great Courts 2**  
(Amiga/Atari ST/IBM-PC)

**66,-**

**Wing Commander**

**75,-**

**Last Ninja 3**  
(C64 Diskette)

**45,-**

**Wing Commander Mission Disk**  
(IBM-PC)

**39,-**

**Lemmings**  
(Amiga/Atari ST/IBM-PC)

**59,-**

**Mig-29 (Deutsch)**  
(Amiga/Atari ST/IBM-PC)

**79,-**

**NAM (Deutsch)**  
(Amiga/Atari ST)

**75,-**

**PGA Tour Golf (dt.)**  
(Amiga/IBM-PC)

**69,-**

## So könnt Ihr gleich bestellen:

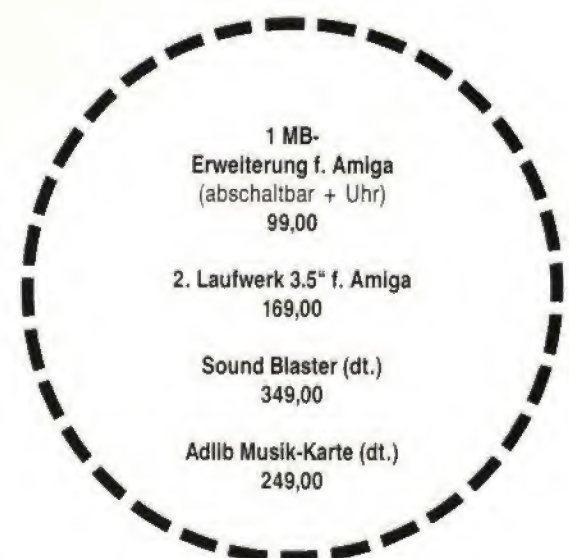
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,00 DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

**Bachler - Computersoftware**

**Postfach 1113/Blücherstr. 24**  
**D-4290 Bocholt**

**Telefon-Nr.:**

**0 28 71 / 86 31,**  
**18 30 88 + 18 06 37**







**FEUDAL  
LORDS**

**System:** Amiga (getestet), Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, **Hersteller:** Impressions, England, **Muster von:** Compy-Shop, 4330 Mülheim/Ruhr.

Oh, nein! Schon wieder IMPRESSIONS! Der doppelte Floplieferant des letzten halben Jahres wagt sich schon wieder an die Öffentlichkeit! Was wird uns wieder erwarten? Ein weiteres Vebrechen an der Microelektronik? Eine schaurige Odyssee des grafischen Grauens? Nichts von alledem! Impressions hat wohl erkannt, daß man die firmeneigenen Produkte mit Vorsicht genießen muß, so daß das neueste Werk namens FEUDAL LORDS aus der Feder eines polnischen Programmierers entsprang. Das tat dem Produkt sichtbar gut. Schon die Optik des neuen Games kann sich durchaus sehen lassen und verdrängt die Schandtaten früherer Zeiten. Die Handlung: eine legitime Weiterentwicklung des bekannten Risiko und

## Blockflöten-Gesichter

*Defender of the Crown.* Vier Lords können vom Computer oder mit Spielern besetzt werden, jeder von ihnen kämpft auf der Karte eines fiktiven Landes mit Soldaten, Rittern und Bogenschützen gegen seine Kontrahenten um Grund und Boden. Jeder Spielzug besteht aus vier Zügen, die mit der zusammengestellten Armee absolviert werden können. Kämpfe gegen feindliche Armeen werden mit Actionsequenzen angezeigt und gesteuert, Statistiken über die Ausgaben und Einnahmen vom Staat und für die Armee variieren das Spielgeschehen. Und auch die Infrastruktur der eroberten Gebiete darf nicht außer acht gelassen werden: Die Finanzen müssen verteilt werden, Steuern erhoben, Märkte geschaffen, Kirchen und Burgen errichtet werden. Seltensam nur, daß alle Optionen, die die Ökonomie betreffen, nur einmal im (Spiel)Jahr getroffen werden können. Noch seltsamer sind die Entscheidungskriterien des

Computers: Während die Computerlords in jedem Spielzug zwei neue Gebiete für sich verbuchen, hat es der menschliche Mitspieler schwer, auch nur ein einziges, sei es auch nur ein neutrales Gebiet, mit seiner mobilen Armee zu erwerben. Selbst wenn die Hälfte der zum Spielbeginn vorhandenen 100 Soldaten ins fremde Land geschickt wird, ist zu 50% mit einer Niederlage zu rechnen. Die Folge: Schon nach wenigen Runden ist die eigene Armee meist aufgerieben.

Zwar soll per Menü die Feindaufklärung dafür sorgen, einige Informationen über fremde Regionen in Erfahrung zu bringen, doch dieser Geheimdienst erweist sich als keiner – meistens ist die feindliche Truppenstärke schlicht „unbekannt“. Für gelungene Abwechslung im Eroberungsfrust sorgen da solch hinterlistige Optionen wie „Meuchelmord“, „Anschlag“ oder eine „Allianz“, die einen der Gegner in Sicherheit wiegen soll.

Da jedoch das Gros des Spielgeschehens und damit der ganze Spaß von der Zugtaktik im Eroberungsfight abhängt, wird das Game nur mit mehreren menschlichen Mitspielern so richtig unterhaltsam, mit vier Leuten kann man sich gar Stunden an Feudal Lords fürstlich erfreuen.

Jedenfalls dann, wenn man die weiteren Schnitzer der Programmierung in Kauf nimmt: Nach Spielende stürzt der Amiga zuweilen kurz ab; der elend lange Vorspann (nur Namen, keine Grafik) kann **nicht** abgebrochen werden, der Titelsound mit imitierter Blockflöte klingt nach Schulchor in der Grundstufe, und die Gesichter der Lords sind diesen Blockflöten nicht unähnlich. ...

Michael Suck

Grafik .....	7
Sound .....	3
Spielaufbau .....	7
Motivation .....	5
Preis/Leistung .....	5





# IM BLICKPUNKT

## Run for your Wife – oder: Wer zu lange Fußfels guckt...



**CORE DESIGN** schlägt wieder zu. 8bit-Ideen umgesetzt für Amiga & ST – das ist 'ne feine Chose. Mit **CHUCK ROCK** hat man sich des guten, alten Freds erinnert, der Wilma und anderen Mitmenschen oft das Leben schwermachte. Der Held dieser Steinzeit-Geschichte ist besagter Chuck, der von der Glotze abgelenkt, seine Gattin an den schmierigen Girl-Fänger Gary Gritter verliert. Es ist nicht Garys Charme, sondern seine Pompfe, die die Gattin „gefügig“ und „willenlos“ (= bewußtlos) macht. Dies in Kürze der Beginn von „Chuck Rock's Advanced Fight Trainer“...



**CHUCK  
ROCK**

**System:** Amiga (angeschaut), ST, empf. VK-  
**Preis:** ca. 80 Steintaler,  
**Hersteller:** Core Design,  
Derby-on-Stone, Albion,  
**Muster von:** Rockford  
Boulderclay, England.

Was dem einen recht ist, mag Chuck gar nicht – die Frau iss wech. Die Umstände, die dazu führten, werden in einem herrlichen Intro zum Game **CHUCK ROCK**, welches ich hier antesten möchte, dargestellt:

Das hat man nun davon! Chuck hängt stundenlang in seinem Einzimmer-Stein-Apartment und verfolgt die Nachrichten. Danach gibt's Fußfels-live, das will er nicht verpassen. Die Bierbüchsen stapeln sich schon, weitere leere werden auf den Antennen-Vogel geworfen. Das machte man halt damals so. Läßt das Federvieh die Flügel hängen (Krämpfe!), so muß es erneut aktiviert werden.

Nun gut, in der Zwischenzeit nimmt das Drama seinen Lauf: Ophelia (die Gattin) hängt Chucks Wäsche auf. Gary (der Spanner) beobachtet die Szene. Sobald die Gelegenheit günstig erscheint, schleicht er sich von hinten an und haut zart, aber bestimmt auf des Weibes Kopfe. Hernach wird sie ab-

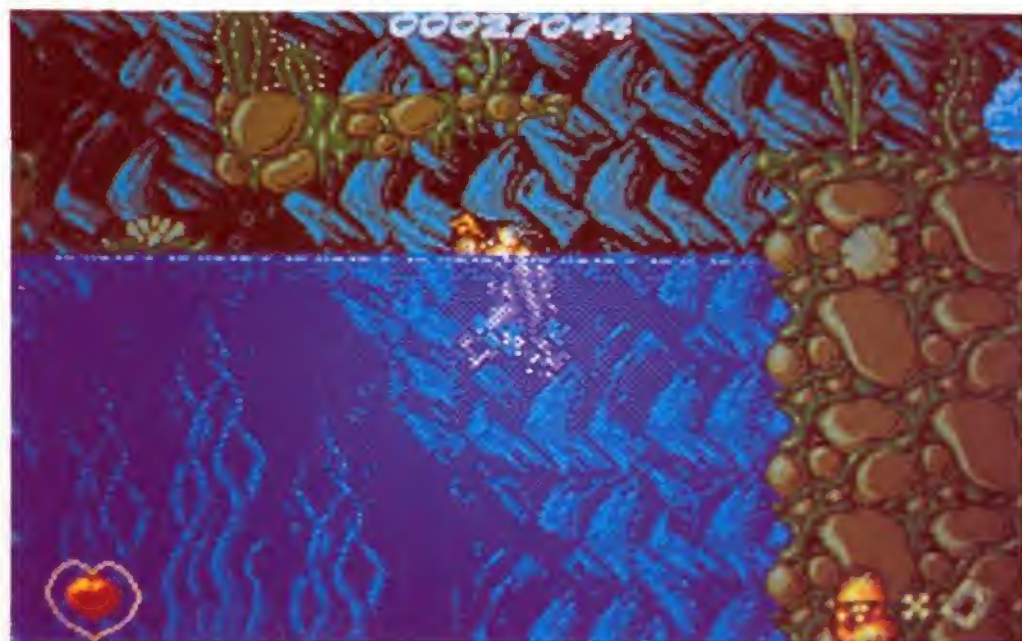
geschleppt. Chuck muß seinen Stone-Sessel verlassen, um seine Angetraute zurück-zuholen. Doch: Der Schurz iss weg, der seinen Pürzel decken soll. So schleicht er hintern Busche und bastelt sich 'ne Öko-Levi's...

Als bald erkennen wir unseren Helden im Parallax-Scrolling der ersten Level. Noch keine Spur von Weib & Lover. Er kämpft sich durch die Fantasy-Welt, indem er zunächst mit seinem Bierbauch reihenweise Aliens (in Form von Tieren) von den Plattformen rammt. Später kann der Wild-Stein-Held auch Steinchen aufnehmen, um damit zu werfen. Eine Waffe, die sehr nützlich ist.

Chuck hat lediglich drei Leben (zu wenig für meinen Geschmack!), die rechts unten im Screen dargestellt werden. Seine Energie wird (links unten) in Form eines Herzens angezeigt. Mit Dino-Schinken und Mini-Herzchen kann er seine angeschlagene Gesundheit (Berührung mit dem Viehzeug) verbessern.

Der arme Bursche scheint bis ans Ende der Welt gehen zu wollen, muß er sich doch durch Dschungel, Eiswelt oder Höhlensysteme quälen. Des weiteren fällt er des öfteren mal ins Wasser. Dort muß er schleunigst wieder raus, denn es lauern zusätzliche Gefahren...

**CHUCK ROCK** ist ein grafisch gutes Game. Die Vielzahl der hübsch gezeichneten Tiere – Dinos, Quallen,



*Dickbauch Chuck sucht sein Weib.*

Krebse, Riesenfrösche, Baby-Krokodile u.v.a.m. – unterstreichen den Comic-Charakter dieses Spiels. Manche der Tiere, wie der Pterodaktylus (Flugechse), sind nützliche Freunde in der Not. Der Vogel trägt ihn auf Adlersschwingen zur nächsten Plattform. Hängt Chuck mal fest, kann Clive, ein Krokodil, helfen: Stand auf Schwanz, Wurf auf Kopf = Sprung nach oben. Brian

der Brontosaurus trägt ihn ein Stück des Weges, während Sylvia die Schnecke sich zur Brücke ausrollt, damit er größere Distanzen überwinden kann...

Hoffen wir, daß bald die fertige Version bei uns vorliegt. Die Redaktion kam recht schnell zum Schluß: „**CHUCK ROCK** – das könnte was werden!“

**MANFRED KLEIMANN**



# KONVERTIERUNGEN

Konvertierungen auf einen Blick

**Hi!**

Mit 'ner Ananas auf die Bahamas – da hätte ich jetzt tierisch Bock drauf! Stattdessen sitze ich hier und schreibe das allmonatliche Konvertierungs-Vorwort, während der Regen – immerhin fast lautlos – auf die Fensterscheibe neben mir tropft. Ebenso tropft auch die Nase unserer Layouterin. Der einzige Tropfen, der uns diesen Monat wirklich Freude bereitet, ist wohl der edle am ersten Mai! Ihr aber könnt Euch auf noch mehr freuen: Turrican II für den C-64 ist da! Und alle STler können nun endlich Bekanntschaft mit dem Superweib Elvira machen. Es lohnt sich also, die nächsten Seiten eingehend zu studieren! So long! Es grüßt Euch aus dem verregneten Eschwege

**SANDRA**

## Inhalt

Inhalt	Seite
Aces of the Great War (AM)	108
Chip's Challenge (ST)	109
Crown (ST)	104
Curse of the Azure Bonds (ST)	102
Elvira (ST)	105
Hard Drivin' II (ST)	104
Kick Off 2 (PC)	108
M.U.D.S. (Am)	106
Panza-Kick-Boxing (PC)	106
PGA Tour Golf (C-64/Am)	105
Subbuteo (PC)	106
The Bard's Tale III (Am)	108
The Bard's Tale II (PC)	104
The Hunt for Red October (ST/PC)	103
Turrican II (C-64)	109
Ultima VI (C-64)	102
Warlords (Am)	103

## CURSE OF THE AZURE BONDS

System: Atari ST (Farbe), empf. VK-Preis: ca. DM 80, Hersteller: SSI, Kalifornien, USA, Muster von: Rushware, 4044 Kaarst 2.

Ein Fluch verfolgt Euch. Mystische blaue Symbole auf Euren Armen leuchten plötzlich, scheinen lebendig zu werden und zwingen Euch zu allerlei üblen Handlungen. Die sorgen prompt dafür, daß Ihr, die Retter der Stadt Phlan, ungnädig aus dem Dorf Tilverton vertrieben werdet. Nach und nach erfahrt Ihr, daß eine unheilvolle Allianz von fünf Bösewichten Euch die Male beigebracht hat. Einem nach dem Anderen müßt Ihr die Macht brechen, um wieder frei und anerkannt zu werden – und das Land der Moonseas erneut von Tyranthraxus samt Verbündeten zu befreien.

SSIs zweites AD&D-Rollenspiel, CURSE OF THE AZURE BONDS, liegt nun auch auf dem ST vor. Als Erstes fallen die lieblosen 3-D-Grafiken und Musik auf – sie sind weder SSI- noch ST-Standard. Atmosphärisch dicht bleibt das Ränke-spiel dagegen bis zum letzten Show-down. Zahlreiche kleinere Handlungsstränge überraschen und zwingen zu taktischen Experimenten. Schade nur, daß die vier Hauptkämpfe fast unmöglich schwierig sind. Anfänger sollten sich auf jeden Fall an den Vorgänger *Pool of Radiance* halten. Für abgebrühte Kämpen ist Curse aber allemal ein Muß!

■ Eva Hoogh

Grafik .....	7
Steuerung .....	8
Handlung .....	8
Atmosphäre .....	10
Preis/Leistung .....	10



## ULTIMA VI:



System: C-64, empf. VK-Preis: ca. DM 90, Hersteller: Origin, Texas, USA, Muster von: Rushware, 4044 Kaarst 2.

Breit grinst der strahlende weiße Held. Die furchterregende Gargoyle, rotes Monster aus einer anderen Dimension, liegt sterbend darnieder. Packungsbild und Titel deuten es an: In ORIGINS sechstem und bislang letzten Teil der ULTIMA-Serie, THE FALSE PROPHET, ist nicht alles so, wie es zu sein scheint. Ihr zieht in diesem Mega-Rollenspiel mit mehreren, zu rekrutierenden Freunden durch Britannia, erforscht das Land, befragt die Leute und löst das Rätsel um die geheimnisvoll-bedrohlichen roten Invasoren. Was hat es mit den Gargoyles wirklich auf sich und was suchen sie im Reich von Lord British?

Die C 64-Umsetzung ist den Texanern hervorragend gelungen. Kaum zu glauben, welchen Detailreichtum der kleine Commodore hergibt! Aus der typischen Vogelperspektive kann man das Wesentliche gut erkennen. Musik und Geräusche sind sauber übertragen worden, einzig die Disketten- bzw. Seitenwech-selei hemmt den Spielfluß etwas. Ihr braucht drei beidseitig formatierte Disketten, denn von den Originalen läßt sich nicht spielen. Der stattlichen Pak-kung liegen noch eine ausführliche, dreisparchige Anleitung, das umfangreiche englische Handbuch, sowie eine bunt bedruckte Stoffkarte Britannias und ein „Moonstone“ bei. Unbedingt zugreifen!

Eva Hoogh

Grafik .....	10
Steuerung .....	8
Handlung .....	12
Atmosphäre .....	11
Preis/Leistung .....	10





# THE HUNT FOR RED OCTOBER

**System:** Atari ST, PC, empf. VK-Preis: ca. 80/100 Mark, **Hersteller:** Grand-slam Entertainment, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Auch bei der Konvertierung gilt: Nicht überall, wo „Roter Oktober“ draufsteht, ist auch Roter Oktober drin. HUNT FOR RED OCTOBER aus dem Hause GRANDSLAM hat nichts mit der schon länger existierenden Simulation zu tun, sondern es handelt sich hierbei um ein Action-Game, das eng an den Film an-

gelehnt ist. Diese Action-Variante lag uns zuerst für den guten alten C-64 vor und konnte keine rechte Begeisterung aufkommen lassen. Jetzt können sich auch ATARI-ST- und PC-User über dieses Game ärgern, denn was hier zum Preis von 80 bzw. 100 Mark angeboten wird, geht hart an die Grenze der Unverschämtheit.



Uralte Story, uraltes Gameplay, gepaart mit einer Grafik, die man auf dem C-64 noch durchgehen lassen konnte, die aber für die beiden anderen Systeme nur das Prädikat „mangelhaft“ verdient hat. Dazu kommen dann noch Ladezeiten ohne Ende, wobei man sich nur fragen kann, was denn da geladen wird, denn das bißchen müßte doch eigentlich auf einmal zu laden sein. Ein Game, das weder U-Boot-Atmosphäre noch Spaß aufkommen läßt und zu einem solchen Preis .... was soll das???

Dirk Fuchser

Grafik .....	4
Sound .....	3
Spielverlauf .....	3
Motivation .....	3
Preis/Leistung .....	1



# WARLORDS

**System:** Amiga, empf. VK-Preis: ca. DM 85, **Hersteller:** Strategic Studies Group, Australien, **Muster von:** Hersteller.

Aufgemerkt, Ihr Strategen, die Ihr im Besitz eines Amigas mit 1 MB Speicherkapazität seid. WARLORDS von der STRATEGIC STUDIES GROUP ist genau das Richtige für alle Hobby-Feldherren. Ähnlich wie bei dem schon lange im Verkauf befindlichen Brettspiel „Risiko“ muß man auch hier eine aggressive Expansionspolitik betreiben. Es geht darum, Städte zu erobern und zu halten, um die sieben anderen Parteien zurückzudrängen. Die Rolle der sieben anderen

Heerführer kann entweder durch andere Mitspieler übernommen werden, oder in Ermangelung dieser springt der Computer ein. Die Grafik des Ganzen ist besser als bei der zuerst veröffentlichten PC-Version, der Sound ist sogar sehr viel besser. Die Marschgeräusche, die, je nachdem welche Einheiten man gerade

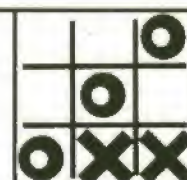


bewegt, unterschiedlich sind, waren auf dem PC überhaupt nicht zu hören. Schade nur, daß die Anleitung in Englisch ist, was einen davon abhält dieses eigentlich wichtige Dokument durchzulesen.

Otti, Cruiser und ich wollten eigentlich nur „mal kurz reinschauen“ und haben dann Stunden mit diesem Game verbracht. Diese Tatsache spricht eigentlich schon Bände. Allen Strategen sei dieses Game allerwärmstens empfohlen.

Dirk Fuchser

Grafik .....	9
Anleitung .....	8
Spielaufbau .....	10
Motivation .....	11
Preis/Leistung .....	10



WER **BOHRT** SICH  
DURCH MEHR ALS  
**2000**  
SCREENS ?



DEMONWARE GMBH

STRAHLENBERGER STR. 125 A

6050 OFFENBACH



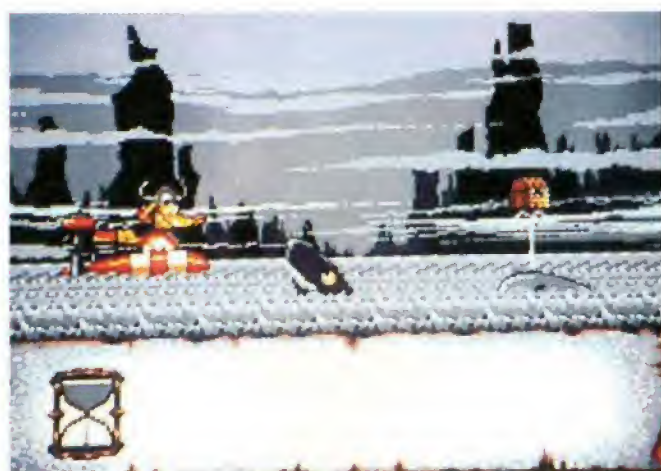
# CROWN

**System:** Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Starbyte, Bochum, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Komisch bis Comic-artig geht's bei CROWN zu. STARBYTE hat sich an ein Thema gewagt, das leider etwas veraltet ist. Schön eigentlich nur, daß dieser *Kampf-um-die-Defender-Crown* mit lustigen Gesellen vonstattend geht. Der Teddy aus Rußland ist ebenso nett wie Koonibert aus England oder Svensson aus Schweden. Na ja, diverse Jungs proben den Aufstand, um letztendlich die eigene Koronation feiern zu können.

Doch: Bis der Orb zum Schwerte und die Krone aufs Haupt kommen, versucht man sich in „Qualifikationsrunden“ um die Weltmeisterschaft. . .

Den englischen Vertreter traf ich beim Mächtigkeitsspringen la *Track & Field*, bei dem *Daley Thompson* sicherlich als Parcoursplaner mitwirkte. Leider Got-



tes stürzte das Programm – ich habe die ST-Version vorliegen – dreimal ab (kann aber auch an unserem Gerät gelegen haben). Der „alte“ Schwede im Gummiboot war da schon zäher – er blieb im Rechner. Mit „Svensson“ (ich taufte den Kerl so) ging ich dann schließlich ins Rennen um die Krone. Zusatz: Im Gegensatz zu den Amiga- und PC-Versionen hat der ST-Vertreter den Cheat gleich eingebaut – unendlich viele Leben.

Manfred Kleimann

Grafik .....	7
Sound .....	10
Spielablauf .....	6
Motivation .....	6
Preis/Leistung .....	6



# THE BARD'S TALE III

**System:** PC (512 KByte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

Daß ich *den* Tag noch erleben darf! Die Mauer fällt, mein Feigenbaum wächst, und THE BARD'S TALE III: THIEF OF FATE erscheint für den PC! Vorbei die wöchentlichen Anrufe bei ELECTRONIC ARTS, zur Seite mit den Festplatten mordenden Mammutspielen, hier kommt ein Klassiker. 3-D-Sicht, Dutzende von Rätseln, Monstertypen und Dungeonlevels sowie 125 Zaubersprüche warten auf Euch. Bis zu sieben Charaktere aus ebenso vielen Rassen ziehen los, um die

Sechs Städte und das Land vom irren Gott Tarjan zu befreien. Nicht nur der namensgebende Barde und der Dieb sind wichtig, auch Kämpfer und Zauberer (von denen es jetzt alleine sechs Klassen gibt) finden Verwendung. . .

Der übersichtliche Bildschirmaufbau leidet auch unter CGA nicht, doch sind die animierten Grafiken im EGA-Modus ansehnlicher. Die Kampfrunden las-

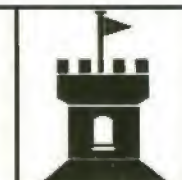


sen sich jedoch nur per Text bestimmen bzw. verfolgen. Die Tastenbefehle sind logisch und leicht erlernbar, doch man kann auch die Maus benutzen. Die Bardeklänge sind auf Soundkarten schön stimmungsvoll.

Seien wir ehrlich: Es gibt Größeres, Schöneres und den *SSI*-Rollenspielen kann unser Evergreen technisch nicht das Wasser reichen. Dafür ist er auch ohne Festplatte und Maximalkonfiguration schmerzlos spielbar, macht einen Heidenspaß und läßt wochenlang die Köpfe rauchen. Ein Muß für jede Rollenspielsammlung!

Eva Hoogh

Grafik .....	6
Steuerung .....	8
Story .....	9
Atmosphäre .....	9
Preis/Leistung .....	9



# HARD DRIVIN' II

**System:** Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

Und hier noch 'n Nachfolger des Nachfolgers des Nachfolgers: Am Anfang war das Ei, dann das Huhn, dann kam *Hard Drivin'* in die Spielhalle, danach auf den Heimcomputer, dann gab's *Race Drivin'* für die Automaten, doch statt 'ner Umsetzung erschien nur die Verbesserung *HARD DRIVIN' II* für den Amiga. Tja, und nun gibt's das Letztgenannte endlich für den Atari ST! Die Spielhandlung auf einen Blick: Ganz

wie bei einer Carrera-Rennbahn muß der Spieler als Rennwagenpilot durch einen Parcours fahren, der mit Loopings, Steilkurven und Sprungschanzen gespickt ist. Die Neuerungen des zweiten Teils: Entfernte Bugs, ein Zwei-Spieler-Modus für zwei Rechner, gleich *fünf* statt nur einer Strecke und sogar noch ein



Streckeneditor! Der Motivationsschub durch diese neuen Features bescherte der Amiga-Fassung einen Hitstern – beim ST kann man ihn noch leichter vergeben. Zwar sind die (schon früher spärlichen) Soundeffekte noch ein bisschen kratziger geworden, doch dafür brilliert die ST- gegenüber der Amiga-Fassung mit einer ungleich schnelleren Animation der Vektorgrafik. Da kann man nur sagen: Zugreifen!

Michael Suck

Grafik .....	10
Sound .....	6
Spielablauf .....	11
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10





# ELVIRA – MISTRESS OF THE DARK

**System:** Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Horrorsoft/Acolade, Birmingham/London, **Muster von:** Hersteller, **Besonderheit:** komplett in Deutsch.

Die folgenden Bemerkungen haben nichts mit, aber rein gar nichts mit der ST-Version von ELVIRA – MISTRESS OF THE DARK zu tun. Ich kann nur nicht verstehen, weshalb Peter in ASM 3/91 derart vom HORRORSOFT-Produkt zum Schwärmen getrieben wurde. Die Zei-

ten von *Robin of Sherwood*, *Gremlins*, *Seas of Blood*, *Buckeroo Banzai* oder *Personal Nightmare* sind leider vorbei.


Bei ELVIRA handelt es sich um ein reines Klick-Adventure, bei dem die Action-Sequenzen – in Form von Säbel-Einlagen – derart im Vordergrund stehen, daß man als „Normal-Abenteurer“ schlichtweg verzweifelt. *Mike Woodroffe* und seine „Gang“ sind meiner Meinung nach hier etwas zu weit gegangen. Die



modische Komponente der Kollektion Frühjahr 1991 überzeugte mich nicht. Meine subjektive Einstellung gipfelt in der Tatsache, daß dieses herrliche Grafik-Adventure ohne die Fights spiel-, weil lösbarer wäre. Wem nutzt schon eine „Kopfnuß“ oder eine Komplett-Lösung, wenn er sich mit den dämlichen Dämonen und Rittern rumschlagen muß? Parallelen zu *Personal Nightmare* sind zu erkennen. Doch: Gerade die „Examine“-Funktion ist nur „begrenzt“ nutzbar. Ein Spiel für Fans der feschen Elvira. . .

Manfred Kleimann

<b>Grafik</b> .....	11
<b>Steuerung</b> .....	7
<b>Handlung</b> .....	9
<b>Atmosphäre</b> .....	6
<b>Preis/Leistung</b> .....	6



# PGA TOUR GOLF

**System:** Commodore Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Wer Golf-Fan ist und zufällig „nur“ einen Amiga sein Eigen nennt, der hat wohl in letzter etwas neidisch auf alle PC-User geblickt. Die konnten ihm nämlich mit PGA TOUR GOLF von ELECTRONIC ARTS und *Links* von U.S. Gold zeigen, was Golfsimulationen vom Allerfeinsten sind, während sich der Amiganer mit dem Uraltklassiker *Leaderboard* begnügen mußte. Doch nun gibt

es das EA-Werk auch für den großen Commodore, und ich muß sagen, es überraschte mich äußerst angenehm.


Genau wie bei der MS-DOS-Version bietet diese Fassung vier verschiedene Kurse, auf denen entweder geübt, oder ein Turnier mit bis zu vier menschlichen Golfern abgehalten werden kann. Vor jedem Loch wird eine Übersicht des



Kurses gezeigt – aus der Luft! Das sieht toll aus, ist auf dem Amiga aber leider etwas lahm. Macht aber nichts, denn dieses Schmankerl tut überhaupt nichts zum eigentlichen Spiel bei. Ansonsten ist die Amiga-Version mit der Urfassung absolut identisch: Sie beinhaltet dieselben Features, bietet denselben Spielspaß und ist ganz einfach phantastisch. Congratulations, Electronic Arts, you beat Leaderboard! 

Hans-Joachim Amann

<b>Grafik/Animation</b> ....	<b>10</b>
<b>Sound</b> .....	<b>6</b>
<b>Realitätsnähe</b> .....	<b>11</b>
<b>Motivation</b> .....	<b>11</b>
<b>Preis/Leistung</b> .....	<b>11</b>



# PEPE HAMMER

## AND HIS

# PNEUMATIC WEAPON

**DEMO AMIGA**  
**DM 5,7**

**...BOHRT AB MAI AUCH  
IN DEINEM COMPUTER !!!**



**DEMONWARE GMBH      STRAHLENBERGER STR. 125 A      6050 OFFENBACH**  
**VERTRIEB: RUSHWARE GMBH BRUCHWEG 128-132 D-4044 KAARST 2      A-KARASOFT, DARIUS CH-THALI AG**



# PANZA KICK-BOXING

**System:** IBM-PC (Stick und Hard-Platte sollten schon im Hause sein), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst, **Besonderheit:** Zwei-Spieler-Option.

Thai- oder Kick-Boxen, iss ja egal wie 88. Wichtig ist: „Fair geht vor!“ Ansonsten „gehen die Lichter aus“. Dies – in anderem Zusammenhang wußte auch Bernd (in ASM 1/91) über ein hervorragendes Kampfsportspiel zu berichten. PANZA KICK-BOXING aus dem Hause LORICIEL liegt mir nun auch in der PC-Fassung vor. Ich muß sagen, es hat nichts von dem Flair, der Originalität

und der großartigen Animation gegenüber den anderen 16bitern eingeübt. Nee, denn der Sound (über AdLib) ist allerliebste.

Nachdem wir unseren barbrüstigen „Boxer“ ausgewählt und ihm ein paar Training-Sessions verpaßt haben, wird er als Debutant ins Rechteck geschickt. Der Ring(?) - Richter ermahnt beide Jungs zu fairem Schlag- und Trittabtausch. Aber: Bei den nächsthöheren



Profis kann's schon mal hart zur Sache gehen; da wird manchmal in die Ei...ngeweide (sorry, iss mir rausgerutscht!) getreten. Schluß ist dann, wenn wir den Computer-Heini oder einen Mitspieler auf die Bretter geschickt oder selbst einen K.O. erlebt haben. Remember Bernds „Wenn die Lichter ausgehen“?

PANZA KICK-BOXING ist auch auf dem IBM-PC ein ausgezeichnetes Game. Aber: Festplatte und Stick sollten vorhanden sein! Jota-Manko: Die Grafiken sind geringfügig schlechter als bei den anderen 16bit-Verwandten...

Manfred Kleimann

Grafik/Animation ..... 9  
Sound (AdLib) ..... 10  
Realitätsnähe ..... 10  
Motivation ..... 10  
Preis/Leistung ..... 10



# SUBBUTEO

**System:** IBM-PC (Maus wär' zu empfehlen), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Electronic Zoo, Chalford, England, **Muster von:** Medientcenter Iserlohn, 5860 Iserlohn.

In ASM 12/90 berichtete ich Euch, daß SUBBUTEO Bernd und mir vor 12, nun mittlerweile 12,5 Jahren als „Brettspiel“ in die Finger kam. ELECTRONIC ZOO hat diese Idee aufgegriffen und nun die IBM-PC -Version aufs Feld geschickt. Subbuteo wird nach den sogenannten „F.I.S.A.“-Regeln (Federal International Subbuteo Association) gespielt. Es gibt gar Weltmeisterschaften. Unsere Computer-Helden auf Toffee-Fee-Basis werden nun hin und hergeschnipst nach allen (unverständlichen) Regeln des Kitschs.

Die Computer-Variante – zumindest bei PC – wollte erst gar nicht so recht gehorchen. Das Laufwerk machte seinem Namen alle Ehre: Nichts „lief“, nichts „werkelte“. Dies lag vornehmlich an dem Programm itself. Nach einiger Überredungskunst unseres IBM-Fachmanns Michael Umbach krichten mir dat Ding zum Laufen...

So bemühte ich mich allerliebste, die Mannschaft zusammenzustellen, die Farbe der Wäsche zu bestimmen, um



endlich mit meinen in Mafia-Beton gegossenen Jungs loszulegen. Im Game geht es darum, mit Fingerschnipps die Jungs in günstige Positionen zu bringen, um danach einen Torschuß zu wagen. Dies hört sich ebenso schwierig an, wie es tatsächlich auch ist. Die Konfusion ist perfekt, wenn man es mit den Cursor-Tasten + CTRL angeht. Der Stick muß her...

Der Spielfluß will bei mir einfach nicht so recht aufkommen. Vielleicht stell' ich mich einfach zu blöd an (kommt öfter vor). Doch: Auch andere Knaben haben's mir bestätigt: Dies war nichts, Electronic Zoo!

Manfred Kleimann

Grafik/Animation ..... 7  
Sound ..... 7  
Spielablauf ..... 7  
Motivation ..... 4  
Preis/Leistung ..... 4

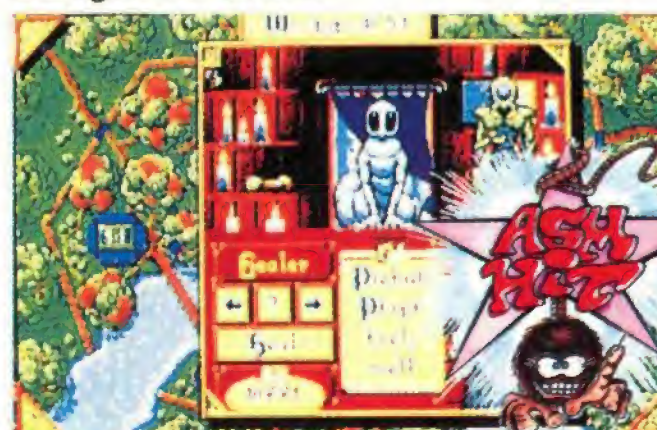


# M.U.D.S.

**System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen; Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Ab sofort dürfen auch alle AMIGANER im Dreck wühlen. Mit M.U.D.S. Ihr müßt in dieser „Sportsimulation“ ein Chaotenteam von fünf unfreiwilligen Spielern möglichst durch eine M.U.D.S.-Saison bringen und am besten noch die „Schüssel“ gewinnen.

Das Ganze ähnelt dem American Football, ist aber weitaus brutaler und macht deswegen gleich dreimal soviel Spaß. Störende Regeln gibt es kaum. Alles und nichts ist erlaubt, um den Flonk (Saurier-ähnliches Tier) in den Eimer (das Tor) zu bekommen. Vorsicht heißt's bei den Wassergräben, in denen ein gefräßiger Hai lauert.



Neben dem Actionpart bietet M.U.D.S. noch einen kompletten Managerteil, in dem der Spieler sein taktisches Können unter Beweis stellen muß.

Unterschiede zur PC-Version gibt es praktisch keine. Die hervorragenden Grafiken haben nichts an Ihrer Brillanz eingebüßt, und die animierten Kämpfe der Spiele sorgen für so manchen Lacher.

Michael Jordan

Grafik/Animation .... 10  
Sound: (Titel) 11/ (FX) 10  
Spielablauf ..... 10  
Motivation ..... 10  
Preis/Leistung ..... 10





# Computer Shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

## SEGA MEGA DRIVE

Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel	349.-
Sega Games Sonderangebote ab	49.-
Adapter deutsch/japan	49.-
Arcade Power Stick	109.-
Aero Blasters	99.-
Ambition of Caesar	119.-
Arrow Flash	99.-
Atomic Robokid	109.-
Batman	99.-
Battle Squadron	119.-
Budokan	109.-
Burning Force	99.-
Competition Pro Sega 16 Bit	59.-
Darius II	139.-
Dynamite Duke	99.-
E-Swat	79.-
Elemental Master	99.-
Fire Shark	99.-
Granada	99.-
Heavy Unit	109.-
Hell Fire	99.-
I love Mickey Mouse	99.-
John Madden Football	109.-
Klax	99.-
Lakers vs Celtics	109.-
Magical Hat	99.-
Phantasie Star II (engl)	109.-
Phelios	99.-
Popolous	109.-
Strider	99.-
Super Shinobi	79.-
Thungerforce III	99.-
Zany Golf	109.-

## SEGA GAME GEAR 299.-

Dragon Crystal	69.-
Super Monaco GP	69.-
Wonderboy	69.-

## GAMEBOY

Game Boy incl. Tetris dt.	139.-
Light Boy	79.-
Tragetasche (Hard Case)	49.-
Baloon Kid dt.	49.-
Burai Fighter Deluxe dt.	49.-
Golf dt.	49.-
Kwirk dt.	49.-
Qix dt.	49.-
Pinball-Revenge of the Gator dt.	49.-
Solar Striker dt.	49.-
Spiderman dt.	49.-
Super Mario Land	49.-
Tennis dt.	49.-
Wizard and Warriors dt.	49.-

## ATARI LYNX

Grundgerät	269.-
Blue Lightning	59.-
California Games	59.-
Chips Challenge	59.-
Electrocop	59.-
Gates of Zendocon	59.-

Gauntlet III	79.-
Klax	79.-
Slime World	79.-
Pacman	79.-
Paperboy	79.-
Roadblaster	79.-
Robosquash	79.-
Xenophobe	79.-
Zalor Mercenary	79.-

## C 64 Disk

Bards Tale III	59.-
Battle of Napoleon	69.-
Buck Rogers	69.-
Champions of Krynn	75.-
Dragon Wars	49.-
Dragonstrike	49.-
Gunship	49.-
Int. 3D Tennis	49.-
Microprose Soccer	49.-
Panzerstrike	69.-
Pirates	49.-
Puzznic	49.-
Rick Dangerous II	49.-
Rings of Medusa	49.-
Sim City	59.-
Soccer Mania	49.-
Turrican	39.-
Ultima V	69.-

## IBM

Bards Tale III	89.-
Centurion Def. of Rome	79.-
Elvira	119.-
Flight IV dt.	159.-
Flight of the Intruder	109.-
Hard Nova	89.-
Imperium	89.-
Ishido	89.-
Jones in the fast Lane	89.-
Larry III kompl. dt.	109.-
Lightspeed	109.-
Loom dt.	89.-
Lords of the Rings	109.-
Midwinter	79.-
Mig 29 Fulcrum	109.-
Might and Magic II	99.-
Quest for Glory II	109.-
PGA Golf Tour	79.-
Ports of Call	99.-
Railroad Tycoon	99.-
Red Baron	109.-
Silent Service II	99.-
Space Quest III kompl. dt.	99.-
Space Quest IV	129.-
Transworld	89.-
Team Yankee	89.-
Test Drive III	99.-
Their finest Hour	89.-
The Secret of Monkey Island dt.	89.-
Ultima VI	99.-
Wing Commander	99.-
Wing Commander Missions	49.-

Wolfpack	109.-
Zeliard	69.-
ADLIB Sound Card	279.-
Soundblaster	379.-

## AMIGA

Ram auf 1 MB inkl. Uhr	119.-
A-10 Tank Killer	99.-
Buck Rogers	79.-
Cadaver	79.-
Captive	69.-
Chaos strikes back	79.-
Curse of the Azure Bonds	89.-
Dragon Wars	79.-
Elvira	89.-
F 16 Mission Disk II	59.-
F 19 Stealth Fighter	89.-
Great Courts 2	79.-
Harpoon	89.-
Indianapolis 500	79.-
Invest	79.-
Ishido	75.-
Larry III	109.-
Legend of Fairghail	89.-
Lemmings	69.-
M1 Tank Platoon	89.-
Midwinter	89.-
Mig 29 Falcrum	109.-
Might and Magic II	89.-
On the Road	79.-
Pirates	79.-
Pool of Radiance	75.-
Sim City	89.-
Speedball II	79.-
Team Yankee	89.-
Their finest Hour	89.-
Trans World	79.-
Turrican	59.-
Ultima V	89.-
Unreal	109.-
Wild West World	109.-
Wings	89.-
Wolfpack	89.-

## Ankündigungen März

Monkey Island	Amiga
Dungeon Master	IBM
Betrayal	Amiga/IBM

Weitere Spiele und Neuheiten für C-64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, SEGA Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel.: 0 89 / 5 02 24 46, Fax: 0 89 / 5 02 67 67

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel.: 09 11 / 20 30 28

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

Versandzentrale Drygalskiallee 31, 8000 München 71, Tel.: 0 89 / 78 60 44, Fax: 0 89 / 78 60 45

**0 89 / 78 60 44**



# THE BARD'S TALE III

**System:** Amiga (512 KByte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

ELECTRONIC ARTS sputet sich. Nachdem nun endlich die PC-Version von THE BARD'S TALE III - THIEF OF FATE fertig ist, mochte man auch die AMIGA-Fans nicht länger warten lassen. Die Dürreperiode ist vorbei, es kann dem miesen Pseudo-Gott Tarjan an's Leder gehen. Selbstverständlich lassen sich die Helden aus Teil I und II des Rollenspiel-

Epos importieren, ebenso Eure *Ultima*- und *Wizardry*-Recken.

Sieben Kämpfer können sich auf den Weg durch die Wildnis, sechs Städte und zahlreiche Dungeons machen. Im Gegensatz zu neueren Abenteuern gibt es mehr Monster zu vertrimmen als Aufgaben zu erfüllen. Das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch. Im Gegenteil. Für Anfänger hervorragend geeignet, sind massenhaft Winkel zu kartieren, Fallen zu überwinden und ist mit Zaubersprü-



chen und Gegenständen zu experimentieren.

In würdiger Folge von EAs *Dragon Wars* ist die Musik schön geworden und die Grafik feiner als die der EGA-Version. Indes falten sich die 3-D-Bilder arg beim Bewegen. Das ist des Amiga unwürdig! Wie beim PC lassen sich Gebäude allerdings nur per Maus betreten - warum, wissen nur die Programmierer! Ein solides Vergnügen ohne Haken und Ösen, das jeder Rollenspieler haben sollte.

■ Eva Hoogh

Grafik .....	6
Steuerung .....	8
Handlung .....	9
Atmosphäre .....	9
Preis/Leistung .....	9



## KICK OFF 2

**System:** PC, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Anco, England, **Muster von:** Rushware, 4044 Karst.

Mal ganz ehrlich: Obwohl ich mit Sicherheit einer der größten Kick-off-Fans bin, so kann ich mittlerweile das Game nicht mehr sehen. Zumindest dann nicht, wenn irgendeine Data-Disk dafür oder aber eine Konvertierung - wie in diesem Falle - erscheint. Nun nämlich gibt es die PC-Version von KICK OFF 2!

Bevor alle PC-Besitzer Purzelbäumchen schlagen vor Freude, sollten sie jedoch diesen Test lesen, denn so meisterlich ist die Umsetzung nicht geworden.

Wie zu erwarten war, können nun nur noch ein bis zwei Spieler am Geschehen teilnehmen. Des weiteren ist es nun nicht mehr möglich, Tore abzuspeichern oder zu wiederholen. Auch gibt es keine verschiedenen Spielfelder, nur ein Standardrasen ist vorhanden. Sogar das Anschneiden eines Balles wurde weggelassen!

Diese Punkte lassen bei mir wirklich die Frage aufkommen, ob ANCO seine

Kunden leimen will, denn die Bezeichnung „Kick Off 1“ hätte wahrlich besser gepaßt.

Leider ist auch das Gameplay etwas wirr, lassen sich die Teams mit dem Keyboard recht schwierig steuern. Gleiches gilt für Analog-Joysticks.

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation .....	6
Sound .....	3
Realitätsnähe .....	8
Motivation .....	7
Preis/Leistung .....	7



# ACES OF THE GREAT WAR

**System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Mindscape, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Zündung? Zündung! Kontakt? Kontakt! ... Und ab geht's mit ACES OF THE GREAT WAR ins unendliche Blau des Himmels. MINDSCAPE hat mit der Umsetzung dieser Flugsimulation, die im ersten Weltkrieg spielt, nun auch die Palette der Amiga-Flugsimulatoren um ein gutes Stück erweitert. Hierbei wurde alles eingebaut, was eine Simulation zum Hochgenuß macht. Trainingsmodus, Luftkampf, längere Missionen und auch ein Strategiemodus sind im Eingangsmenü auswählbar. Zu allen diesen Punkten lassen sich dann noch eine

Vielzahl von Parametern, vom Wetter über die Partei, die man spielen möchte, bis zum gewünschten Flugzeug einstellen. Außerdem wurde auch ein Zweispielermodus eingebaut, der packende Luftduelle ermöglicht. Grafik und Sound sind vom Feinsten, der Sound je-



doch nur, wenn man über 1-MB-Speicherkapazität verfügt. Das Scrolling ist nicht ganz so sanft, wie man es von anderen Simulationen gewohnt ist, das tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch. Auch die Anleitung ist recht gelungen, ermöglicht sie dem Spieler die ersten Flugversuche schon nach kurzem Einblick in die Befehlsübersicht. Um das Programm in seiner ganzen Vielfalt genießen zu können, sollte man sie jedoch genau studieren. Ansonsten gilt: ACES OF THE GREAT WAR ist auch auf dem Amiga ein Hit.

■ Dirk Fuchser

Grafik .....	10
Sound (mit 1 MB) ..	11
Realitätsnähe .....	10
Motivation .....	11
Preis/Leistung .....	10





# CHIP'S CHALLENGE

**System:** Atari ST und C-64, empf. VK-Preis: ca. 80 DM (16bit) und ca. 50 Mark für 8bit, **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Chip, ein kleiner Computerfan, möchte in einem exklusiven Computerclub Mitglied werden. Doch Melinda – das Superhirn – verknüpft mit dem Beitritt eine schwierige Aufgabe, ohne deren Lösung Chip nicht aufgenommen wird.

Diese Aufgabe besteht darin, 144 Level zu durchstreifen und die dort versteckten Computerchips aufzusammeln. Sind alle Chips eingesammelt, müssen sie in ein elektronisches Sperrschloß gefügt werden, schon ist der Spieler eine Stage weiter.

Die Level werden zunehmend schwieriger, und ohne Hilfen wie Schlüssel und spezielle Schuhe hat der kleine Computerfreak keine Chance, die Puzzels zu lösen. Chip's Challenge

ist ein tolles Programm, das auch auf dem Atari ST süchtig macht. Gegenüber der Amiga-Fassung gibt es keine Unterschiede, sieht man vom nervigen Sound mal ab. Enttäuscht hat mich allerdings die 8-Bit-Fassung: Der Spielausschnitt ist sehr klein, die Grafik könnte wesentlich besser sein, und der Spielablauf ist lahm.

Fazit: 16bit nach wie vor ein Hit, die C-64-Version mußte jedoch gewaltig abspecken.

Hans-Joachim Amann

Atari ST/C-64	
Grafik .....	4/3
Anleitung .....	9/9
Spielablauf .....	10/8
Motivation .....	10/8
Preis/Leistung .....	10/8



# TURRICAN II

**System:** Commodore 64, empf. VK-Preis: ca. 40 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, 4000 Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts.

Wow. Das war ein gelungener Einstand! Nein, ich meine nicht die Pflichtrunde, die ich als neues Redaktions-Mitglied schweißen mußte, sondern mein erster Spiele-Test. TURRICAN II ist der Beweis dafür, daß die gute, alte Brotkiste noch lange nicht tot ist. Die Jungs von RAINBOW ARTS haben sich alle Mühe gegeben, das Game sauber auf den C-64 überzuziehen.

Nach umfangreicher Vorgeschichte (ich habe selten einen so langen Vorspann gesehen), der zudem mit flotter Musi von Markus Siebold unterlegt wurde, geht es gleich zu Beginn in die vollen. Action total, massig Gegner, Bomben und Insekten – da hilft oft nur

der Druck auf die SPACE-Taste (Smart Bomb !) oder die Verwandlung in den Kreisel (Stick nach unten + SPACE), die jederzeit möglich ist. Doch nicht nur Ballern, sondern auch Denken ist angesagt. An manchen Stellen kommt man nur durch einen Trick weiter. Saubere Grafiken, weiches Scrolling und gute SFX lassen über allzu deutliche Parallelen (Giana Sisters) schön grüßen.

Kurze Ladezeiten, knackige, herrlich animierte Endgegner, die vielen Extras, wie Laser, Streuschuß und kurzfristige Unverwundbarkeit und die Möglichkeit, High-Scores abzuspeichern (man drücke mal Feuer, wenn das Menü erscheint und lasse die Disk schreibgeschützt!), lassen nur einen Schluß zu: It's a Hit!

K.T.

Atari ST/C-64	
Grafik .....	10
Sound .....	10
Spielablauf .....	10
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10

## Groß Electronic Hardware - Software - Zubehör

Spiele	AMIGA	ATARI ST	C-64	MS-DOS
Alcatraz dt.	65.90	65.90		74.90
Alpha Waves dt.	64.90	64.90		65.90
B.A.T. dt.	74.90	84.90	49.90	74.90
Bad Lands dt.	59.90	59.90	39.90	59.90
Betrayal dt.	69.90	69.90		79.90
Big Business dt.	54.90	54.90	29.90	59.90
Billy the Kid dt.	64.90	64.90		69.90
Buck Rogers	69.90		59.90	69.90
Cadaver dt.	65.90	65.90		65.90
Car Vup dt.	59.90	59.90		
Chaos Strikes Back dt.	64.90	64.90		
Conquest of Camelot	89.90	89.90		99.90
Cougar Force dt.	49.90	49.90		65.90
Crown dt.	59.90	59.90	39.90	65.90
Die unendl. Geschichte 2 dt.	64.90		39.90	74.90
Dino Wars dt.	54.90	54.90	29.90	64.90
Dragonflight dt.	71.90	71.90		
Dragon Wars	65.90		39.90	74.90
Elvira dt.	74.90			94.90
Epyx Sporting Gold dt.	59.90	59.90		59.90
Exterminator dt.	64.90	65.90	39.90	65.90
F-16 Falcon dt.	71.90	65.90		89.90
F-16 Mission Disk 2 dt.	54.90	54.90		
Flight of the Intruder dt.	74.90			89.90
Galactic Empire dt.	74.90	74.90		89.90
Geisha dt.	65.90	65.90		74.90
Genghis Khan dt.	89.90			89.90
Great Courts 2 dt.	65.90	67.90		67.90
Harpoon dt.	74.90			99.90
Immortal dt.	64.90	64.90		
Indiana Jones Adventure dt.	65.90	65.90		71.90
Kick Off 2 dt.	59.90	59.90	39.90	61.90
Kick Off 2 Data Disk dt.	39.90	39.90		
Kings Quest 4	89.90	89.90		89.90
Kings Quest 5				89.90
Klax dt.	49.90	49.90	39.90	64.90
Legend of Faerghail dt.	65.90	65.90		74.90
Leisure Suit Larry 3	85.90	85.90		dt. 89.90
Lemmings dt.	59.90	59.90		59.90
Links				89.90
Loom dt.	69.90	69.90		89.90
Loopz dt.	54.90	54.90	39.90	65.90
Lords of Doom dt.	65.90	65.90	44.90	65.90
Lost Patrol dt.	59.90	59.90		74.90
Maniac Mansion dt.	67.90	67.90	54.90	67.90
Mean Streets dt.	59.90	59.90		69.90
Metal Masters dt.	64.90	64.90		64.90
MIG 29 Fulcrum dt.	79.90	79.90		89.90
Moonbase				94.90
M.U.D.S. dt.	65.90	65.90		71.90
N.A.R.C. dt.	59.90	59.90	39.90	65.90
Navy Seals dt.	65.90	65.90		
North and South dt.	64.90	64.90	39.90	65.90
Operation Stealth dt.	59.90	59.90		74.90
Panza Kick Boxing dt.	69.90	69.90		69.90
Pirates dt.	63.90	63.90	e. 47.90	e. 63.90
Ports of Call dt.	59.90			79.90
Pop Up dt.	49.90	49.90		49.90
Powermonger dt.	69.90	69.90		
Powerslide dt.	59.90	59.90	49.90	
Red Baron				89.90
Rick Dangerous 2 dt.	59.90	59.90	39.90	59.90
Rings of Medusa dt.	65.90	65.90	45.90	65.90
Rise of the Dragon				84.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90	69.90		79.90
Silent Service 2 dt.				84.90
Sim City dt.	74.90	74.90	49.90	69.90
-Terrain Editor dt.	39.90			39.90
Sim Earth dt.	89.90	89.90		89.90
Space Quest 3	86.90	86.90		dt. 89.90
Speedball 2 dt.	65.90	65.90		
Supremacy dt.	69.90	69.90	39.90	79.90
Team Suzuki dt.	59.90	59.90		
Teenage Mutant Hero Turtles	69.90	65.90	45.90	74.90
Their Finest Hour dt.	69.90	69.90		69.90
Total Recall dt.	59.90	59.90	39.90	
Transworld dt.	65.90	65.90	44.90	74.90
TV Sports Basketball dt.	74.90			79.90
Ultima V	74.90	74.90		
Ultima VI				79.90
UMS 2 dt.	71.90	71.90		74.90
Wild West World dt.	89.90			
Wing Commander				79.90
- Secret Missions				39.90
Wings dt.	71.90			
World Champ. Boxing dt.	49.90	49.90	39.90	
Wolfpack dt.	74.90	74.90		89.90
Wonderland dt.	71.90	71.90		79.90
Zak McKracken dt.	64.90	64.90	54.90	64.90
Zellard				59.90

### Zubehör

Disketten	5.25" 2D	10er Pack	5.90
	5.25" HD	10er Pack	12.90
	3.5" 2DD	10er Pack	9.90
	3.5" 2HD	10er Pack	19.90
Speichererweiterung	Amiga 500 512KB m. Uhr abschaltb.		129.00
Ext. Laufwerk	Amiga 500 3.5" abschaltbar		179.00
Ext. Laufwerk	Atari ST 3.5" abschaltbar		179.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.  
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)  
Auslandsversand (NN od. Vorkasse + 15 DM)

Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an!!!  
!!! Neuheiten auf Anfrage !!!  
Telefonische Best.: Montag - Sonntag 0 Uhr - 24 Uhr

## Groß Electronic

Robert-Koch-Str. 1a, Postfach 1213  
D-8350 Plattling

Tel. 09931/6917

Fax 09931/8876





OLDIE IM

MAI

## Lauf, Jäger – lauf!

**... Jäger, lauf-lauf-lauf! Ein volkstümlicher Evergreen, passend zum Monat Mai, vielleicht noch passender zu dem, was zur Zeit auf meinem Screen abgeht: LODE RUNNER. Ein schnelles, witziges und völlig unkompliziertes Gameplay à la Donkey- oder Crazy-Kong, und zudem einer der klassischen Vertreter der – damals wie heute – genialen Stein-auf-Stein-Konstruktionen. Und noch eins: Nebenwirkungen oder Gegenanzeigen bei Konsum jahreszeitlich bedingter Alkoholika wie Bockbier, Ur- oder Mai-Bock, aber auch -bowle sind nicht bekannt!**

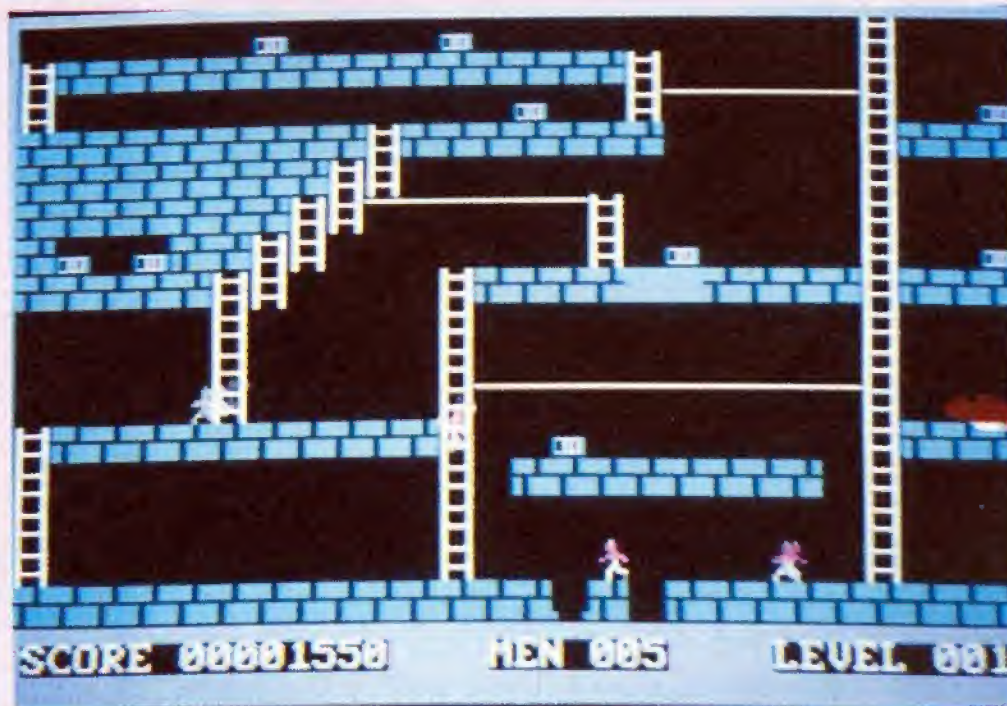


LODE  
RUNNER

**System:** IBM XT/AT und Komp./ Tandy (bei mind. 128K) mit 5.25,-Laufwerk, C-64, Apple Mac., **empf. VK-Preis:** ca. 70,- DM, **Hersteller:** Broderbund, Kalifornien, USA, **Muster von:** Loricel, Rueil-Malmaison, Frankreich.

Ein Labyrinth, gemauert aus vielen, knabenhaft himmelblau colorierten Bauklötzchen, läßt ad hoc auf die einst so vertraute CGA-Grafik schließen. Wege und Gänge sind in mehreren Ebenen angeordnet, mit Leitern verbunden. Das Gameplay wird von wenigen Figuren bestimmt, einem Runner und drei Huntern.

Entstanden ist LODE RUNNER sozusagen in einer der ersten Stunden der Games-Software-Geschichte. Man könnte fast fragen, was eher da war: das Game oder das Spielprinzip. Nun, BRODER-



BUND kann Euch diese Frage mit Sicherheit beantworten. Fakt hingegen ist, daß dieses Spielchen im Zuge der Entwicklung für nahezu jedes erdenkliches System zu haben war. Während der vergangenen zwei Jahre wurde es dann still um Lode Runner – bis dieser Tage ...

Jetzt isses wieder da, mit allen Haken und Ösen, und verleitet einmal mehr zum neuen (alten) Spielerausch. Lode Runner ist, grob umschrieben, ein einziges Kopfan-Kopf-Rennen. An den Anfang der Diskette haben die Jungs aus Amiland ein

neckisches Intro gepackt, welches den Spielwitz in vollem Umfang vermittelt. Mit rasender Geschwindigkeit rennt, klettert oder hüpfert unser Held den Huntern davon, bestrebt, die CGA-Labyrinth abzuräumen, sprich: Bonusgegenstände aufzusammeln. Die Verstrickung von Leitern, Wegen und Abgründen, die den nicht minder flinken Huntern nebst zahlenmäßiger Überlegenheit schnellstes Handeln und Eliminieren des Lode Runners ermöglicht, zieht sich durch

alle 150 (!) Level des Games und machen nicht zuletzt den eigentlichen Reiz des Ganzen aus.

Mal ganz ehrlich: drei gegen einen, das ist zwar weniger als einer gegen alle, aber viel mehr, als der beste Lode Runner auf Dauer verkraften mag. Da hilft oftmals nur noch der Griff in die Trickkiste: diese besteht in Reality aus den Feuerknöpfen am Joystick oder den Tasten 'Home' und 'PgUp' auf der Tastatur. Dann nämlich erleben die Hunter ihr blaues Wunder. ... Ja, schon damals

war man so flexibel und hat sich auf das eventuelle Fehlen jeglicher Joysticks eingestellt. Dennoch kann ich niemandem anraten, Lode Runner über Tastatur bewältigen zu wollen, denn dann kommt echte Hektik auf. Doch das nur am Rande.

Was das Handling anbetrifft, hatte Broderbund schon damals Gefühl für den absoluten Durchblick: Eine Menueleiste am unteren Bildschirmrand sorgt für Klarheit: (P)lay für na, was wohl schon, (S)how zeigt die High-Score-Liste, (C)lear Scores radiert eingetragene (Best-)Leistungen aus, (V)ersion gibt Aufschluß über selbige, hier: V 3.0, etc.

Auch im Player-Modus befindet sich ein Unterverzeichnis, welches für Spielparameter geschaffen wurde. Hier kann man sich einen der 150 Level aussuchen und die Menge seiner Leben von einem bis zu dreistelligen Größenordnungen editieren. Fast hätte ich's vergessen: Nimmersättige haben zusätzlich die Möglichkeit, eigene Level zu kreieren, bzw. editieren – im 'Construction Kit', quasi. Abgesehen vom CGA-Outfit ist Lode Runner also immernoch top. Häufigweise Fun wünschen wir Euch mit dem Räuber-und-Gendarm-Evergreen im Techno-Stil – mit oder ohne Bock.

Matthias Siegl

Grafik .....	8
Sound .....	-
Spielablauf .....	10
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	9





# 0,000375

Pfennige täglich kostet eine  
ASM-SPEZIAL\*, wenn man  
sie 20.000 Tage  
(oder 54,79452 Jahre) lang  
behält und liest –

**normalerweise!**

Aber wen interessiert schon  
die Norm???

## DESHALB:

**5er-  
Pack**

für nur  
20,- DM

**10er-  
Pack**

für  
ganze  
30,- DM



- ▶ Sortiment nach Wahl!
- ▶ Solange Vorrat reicht!
- ▶ Bitte Bestellkarte benutzen

\* zum Preis von 7,50 DM



# FIRMENPROFIL

## Sun & Ocean – Strand & Sonne LAGUNA macht in NINTENDO

**Was ist LAGUNA? Natürlich hat dieser Name nichts mit der Blauen Grotte tun. Das „Reisebüro“ – unter der Leitung von Peter-Lutz Weiss – vermittelt Trips in die Fantasy-Welten von NINTENDO. Als Distributor hat man sich zunächst auf NES und GAME BOY eingeschossen. Seit Anfang Februar steht und werkelt die LAGUNA GmbH in Kelsterbach bei Frankfurt.**



*Peter Weiss hat die Leitung übernommen*



*Die sympathische Georgia präsentiert die Logo-Vorschläge*

Seit 1/2/91 besteht die Company LAGUNA GmbH. In niegel-nagel-neuen Räumen tummeln sich über 30 Angestellte. Ich hatte Gelegenheit, mich mit dem Leiter, Peter-Lutz Weiss, zu unterhalten.

„Warum ist man in den Konsolen-Bereich eingestiegen. Noch mehr Kohle für die Kelsterbacher 'Mutter'. 'Alles Bomico – oder was?'“

Mr White (mit zwei S) grinst nicht nur freundlich in meine Kamera, sondern hat die passende Antwort parat: „Der GAME BOY und das NES ist – wie man sieht – ein ideales Medium für eine etwas andere Freizeitgestaltung. Die Freaks lieben dies. Unser Hauptaugenmerk liegt auf den deutschen Anleitungen bei allen Produkten, obwohl die Verpackung stets in Englisch bleiben wird – Wiedererkennungs-Effekt nennt man das wohl. Ist auch einsichtig, denn die Titel übersetzt man ja schließlich auch nicht.“

Unser Service beschränkt sich aber nicht nur auf die deutschen Handbücher – Mann, die Anleitung zu *Chase H.Q.* für GAME BOY muß Du mal lesen – 'ne bessere gibt's gar nicht. Zusätzlich haben wir eine tägliche Hotline (15 bis 18 Uhr), die von den Usern genutzt werden kann.

Außerdem sei angemerkt, daß LAGUNA eine eigenständige Schwesterfirma der BOMICO GmbH ist. Für die uns angebotenen NINTENDO-Games besitzen wir die Exklusiv-Vertriebsrechte für Deutschland.“

„Welche Jungs habt Ihr denn unter den Fittichen?“, wollte ich wissen.

„Momentan sind Verträge mit TAITO, SUNSOFT, OCEAN, ELITE und INFOGRAMMES unter Dach und Fach. Natürlich liegen wir nicht den ganzen Tag auf dem Bärenfell: Es gibt weitere, bekannte Hersteller, mit denen wir Verträge abgeschlossen haben. Die Namen nenne ich Dir aber noch nicht. Bäh!“

Die Frage, ob sich LAGUNA auch anderen Konsolen-Formaten zuwenden möchte, hätte ich eigentlich auch gar nicht stellen müssen, denn: „PC-ENGINE, CDTV usw. sind sicherlich très intéressant, aber wir gehen erstmal volle Pulle auf die NINTENDO-Entwicklung.“

LAGUNA wird keine Hardware verkaufen bzw. distribuieren. Für jedes defekte Game übernimmt man die Garantie. Dies gilt nicht für verklebte Cartridges, die man mitsamt GAME BOY unter die Dusche mitnimmt.

„Welche Erwartungshaltung hat LAGUNA? Ich meine, worauf bezieht sich der Enthusiasmus, möglichst viel Stoff abzusetzen?“

„Klar, daß wir erfolgreich sein wollen. Wer möchte das nicht? Aber ein Beispiel darf ich Dir geben“, gab Peter mir zu verstehen, „TAITO hat mit einem Game in Europa ca. 150.000 Stück – in Englisch – an den Mann bringen können. Also – ein lohnendes Geschäft.“

„Wie viele Titel werden bei Euch '91 rauskommen. Und: Gibt's schon ein paar Namen?“

„Unsere Produktpalette fürs laufende Jahr besteht aus 15 – 20 Spielen für NES und etwa 10 Games für den BOY. U.a. haben wir für NES **BUBBLE BOBBLE**, **PUZZNIC**, **WRATH OF THE BLACK MANTA**, **BATMAN – THE MOVIE** oder **GREMLINS II**. Für den Handheld nenn' ich mal ganz frech, aber fundiert **BATMAN – THE MOVIE** und **CHASE H.Q.**. Dies ist allerdings erst der Anfang.“

„Zeigt her Euer Logo! Und: Wer war für die grafische Gestaltung zuständig?“

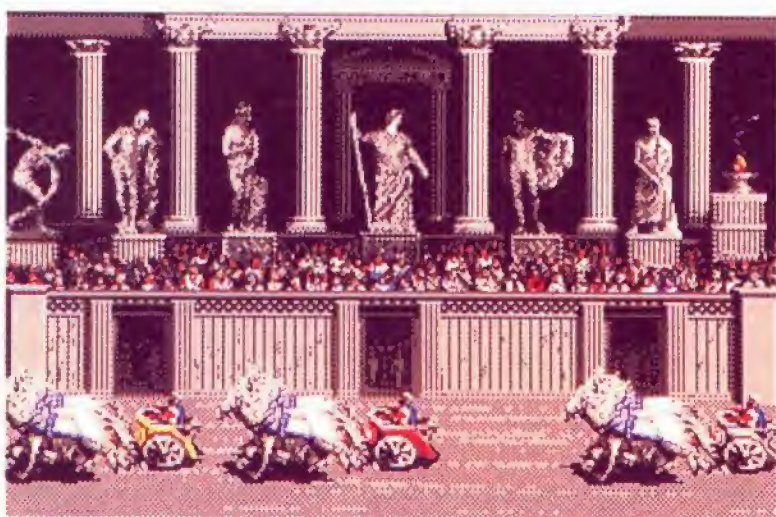
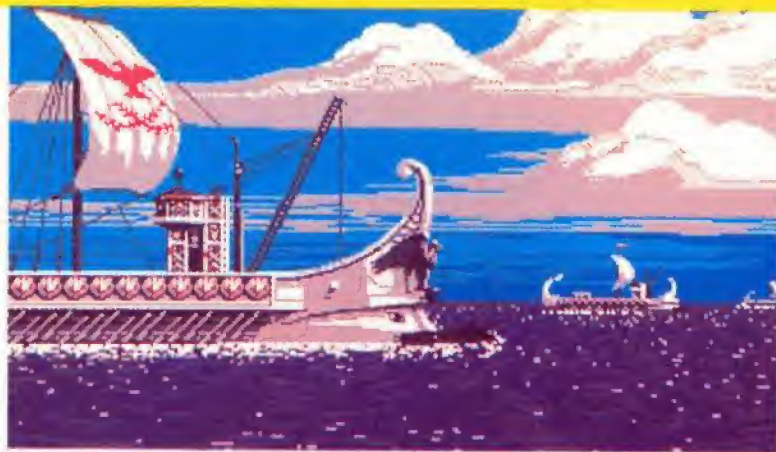
„Mike Hille hat in der Anfangsphase als Grafiker für uns gute Arbeit geleistet. Das Logo selbst ist noch sehr neu. Georgia zeigt Dir mal, was wir an 'Varianten' draufhaben.“

LAGUNA steckt voll in der Arbeit. Lassen wir die Jungs & Mädels mal für'n Moment in Ruhe. Wer mehr über das junge Unternehmen mit dem „türkis-frischen“ Namen wissen möchte, kann sich an die PR- und Marketing-Abteilung wenden. Achtung: Kein Verkauf an Endverbraucher. Nur Tips über die Hotline. Tel: (06107) 7606-81/82. ■

**MANFRED KLEIMANN**



# MUT UND ACTION GEHÖREN ZU JEDEM KINOABENTEUER - BEI CENTURION IST ERSTMALS AUCH VERSTAND GEFRAGT



Bisher haben die sogenannten "Kinoabenteuer" kaum mehr geboten als eine Menge Action, ein paar schöne Bilder, ein oder zwei Überzeugende Sound-Effekte und irgendeine Strategieraufgabe, die auch mit einem Mückengehirn zu bewältigen wäre.

Aber jetzt gibt es von "Defender of the Crown" Erfinder Kellyn Beck eine neue Generation von Spielen. Zu ihr gehört "Centurion : Defender of Rome", das erste Film-Spiel mit brillanten Grafiken und einer wirklich herausfordernden Spielaufgabe.

In Centurion haben Sie die Wahl zwischen unendlich vielen Möglichkeiten, die Welt zu erobern. Kampf, Bestechung oder Verführung Können Ihnen den Weg nach ganz oben ebnen. Und das auf dem Schlachtfeld, in der Gladiatoren-Arena oder sogar in Kleopatras Gemächern.

Centurion : Der Verteidiger Roms - für Freunde des Kino-Spiels mit mehr im Kopf als nur zwei Augen.

Erhältlich als IBM/ PC und AMIGA



## ELECTRONIC ARTS®

Electronic Arts Rushware Bruchweg 128-132 D-4044 Kaarst 2 Tel: 02101/607-0 Fax: 02101/607-111



## IM BLICKPUNKT

# Was lange währt, wird endlich gut!?

Schon vor ewigen Zeiten angekündigt und doch nie veröffentlicht, scheint es jetzt endlich soweit zu sein: DOMARK bringt die beiden Action-Games HYDRA und SKULL AND CROSSBONES für die gängigen Heimcomputer auf den Markt. Ersteres spielt in der Zukunft wo Terroristen den Himmel und die Erde unsicher machen. Streng geheime Unterlagen müssen von einem Ort zum anderen transportiert werden und genau das ist die Aufgabe des Players.

Im Cockpit eines schwimm- und flugtauglichen mit mächtigen Waffen bestückten Hydrajets rast der Spieler, ständig den Finger am Abzug, über Flüsse und Küstenstriche, um feindliche Boote, Hovercrafts, Zeppeline, Helikopter etc. zu eliminieren. Die Screenshots sehen ja nicht schlecht aus – wie das Gameplay sein wird, bleibt abzuwarten.

Mehr nostalgisch kommt Skull and Crossbones daher, in dem der Spieler einen verwegenen Piraten steuert. Streng bewachte Festungen, unheimliche Höhlen und knarrende Segelschiffe sind die Schauplätze dieses Kampfspiels. Säbelschwingend stürmt der Held, ständig von ganzen Horden blutgieriger Typen bedroht, auf der Jagd nach Macht und Reichtum durch die Landschaft. Aber nicht nur das niedere Volk will im ans Leder, auch ein Magier und die schlangenköpfige Medusa trachten nach seinem Leben. Das Abenteuer muß man aber nicht allein bewältigen, es besteht auch die Möglichkeit, zusammen mit einem Freund zwei Heros simultan zu steuern.



Säbelschwingend bei Skull und Crossbones



Hydra – feuchtheiße Jagd



Wir basteln uns einen Space Shuttle mit 3 DCK

Auch das Programm 3D CONSTRUCTION KIT scheint endlich marktreif zu sein. Wer immer schon mal ein eigenes Game produzieren wollte, dem sei dieses Tool wärmstens empfohlen.

Die Firma INCENTIVE SOFTWARE hat 3DCK eigentlich entwickelt, um ihre Spiele, wie beispielsweise Driller oder Castle Master, auf einfache Weise zu erstellen. Da sie sich einen neuen Spielgenerator programmiert haben, beschlossen sie, das „alte“ Tool zu veröffentlichen. Programmierer Ian Andrew hat es mir vorgeführt und ich muß sagen, einfacher kann man ein Game gar nicht produzieren. Selbst absolute Laien kommen mit der gut durchdachten Bedieneroberfläche klar. Mittels Icons und Pull-Down-Menüs werden sämtliche Objekte erstellt. Eine wirklich leicht verständliche Programmiersprache ist im System eingebunden, um Bewegungs-, Kollisions- und Soundbefehle zu setzen. IFF-Grafiken können eingebunden werden, so daß man sich mit einem Malprogramm das Window des eigenen Games zeichnen kann. Braucht man z.B. Bewegungs-Buttons, malt man diese in das Window und belegt sie mittels eines Rasterkästchens mit dem gewünschten Bewegungsbefehl. Bei jedem Mausklick auf den Button wird dann der Befehl ausgeführt.

Das einzige, was 3DCK dem User nicht abnimmt, ist die Entwicklung der Spielidee – hier muß ihm schon selbst etwas Gutes einfallen, den was nützt das beste Tool, wenn man damit nur Zabelgames produziert?

**CRUISER**



# Wial

## Versand Service

**WIAL-VERSAND SERVICE**  
 Andreas Albert + Partner  
 Liegnitzerstraße 13  
 8038 Gröbenzell  
 Telefon 08142/8273  
 08142/53912 und 08142/8274

### C64 Disketten

ATOMINO	38,90
BAT DT.	54,90
BIG BUSINESS DT.	29,95
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CENTAURI ALLIANCE	49,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHASE HQ 2 DT. CARTRIDGE	49,90
CHIPS CHALLENGE DT.	38,90
CLUEDO MASTER DETECTIVE *	37,90
CREATURES	38,90
CRIME TIME DT.	38,90
CROWN KOMPLETT DT.	38,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DICK TRACY DT.	37,90
DRAGON STRIKE	37,90
DRAGONS BREED DT.	59,90
EDITION ONE	38,90
EMLYN HUGHES ARCADE *	37,90
EPYX SPORTING GOLD *	45,90
ESWAT DT.	37,90
EXTERMINATOR	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	37,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP	47,90
HUNT FOR RED OCTOBER DT.	37,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90
INVEST DT.	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KLAX	37,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LETTRIX DT.	36,90
LOOPZ	37,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MIGHTY BOMB JACK *	37,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE *	49,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90
NIGHTSHIFT DT.	37,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PANG DT. CARTRIDGE *	49,90
PIRATES	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK	37,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SARAKON DT.	37,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SILENT SERVICE	37,90
SPIDERMAN DT.	37,90
STARFLIGHT DT.	38,90
STRIDER 2 DT.	37,90
SUMMER CAMP	38,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	39,90
SUPER OFF ROAD RACER	45,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TIE BREAK DT.	37,90
TOKI DT. CARTRIDGE *	49,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
WARLOCK THE AVENGER	37,90
WELLTRIS DT.	38,90
WHEELS OF FIRE	49,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90

### SONDERPOSTEN C64 DISK

BARTS TALE 2	27,90
BATMAN THE MOVIE	17,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
COIN OP HITS	17,90
EPYX ACTION	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FORGOTTEN WORLDS	11,90
LAST NINJA 2	17,90
MANIAC MANSION	19,90
SKATE OR DIE	19,90
SOKOBAN	17,90
SUB BATTLE SIMULATOR	17,90
SUMMER EDITION	12,90
SUPER WONDERBOY	17,90
TYPHOON OF STEEL	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

### PC/IBM

4 D SPORTS BOXING DT.	69,90
4 D SPORTS DRIVING DT.	69,90
A-10 TANK KILLER	69,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX DT.	235,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI *	69,90
ATOMINO DT.	65,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BLUE MAX	79,90
BUCK ROGERS KOMPL. DT.	89,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARDINAL OF THE KREMLIN	39,90
CITADELL OF CHAOS *	65,90
COUNTDOWN	69,90
CRASH COURSE DT.	69,90
CRIMEWAVE DT.	74,90
DAS BOOT	79,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69,90
DUNGEONMASTER DT.	85,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA KOMPL. DT.	89,90
ELVIRA LOSUNG	13,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
GEM X *	39,90
GREAT COURT 2 DT.	69,90
HARD DRIVING 2	69,90
HARD NOVA DT.	69,90
HEART OF CHINA *	85,90
IMPERIUM DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
KINGS QUEST 5 VGA	69,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
KLAX	59,90
LARRY TRIPLE PACK ENGL.	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT.	65,90
LEXICROSS DT.	69,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LIGHTSPEED DT.	89,90
LINKS NUR VGA	79,90
LOOM DT.	69,90
LORD OF THE RINGS VGA	85,90
MIG 29 FULCRUM DT.	99,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MOONBASE	95,90
MUDS DT.	72,90
MYSTICAL	74,90
N.A.M. *	75,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PINBALL MAGIC	54,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	39,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RALF GLAU EDITION DT.	74,90
RED BARON VGA	89,90
REVELATION	59,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
ROAD CARS SCEN. TD 3	35,90
SAVAGE EMPIRE	79,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SHANGHAI 2	75,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 + 2 JE	39,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	339,90
MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPELLCASTING 101	69,90
SPIRIT OF EXCALIBUR *	85,90
STELLAR 7	65,90
SUPREMACY	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THE POWER *	39,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TRACON 2	99,90
ULTIMA 6	72,90
U.M.S. 2 DT.	85,90
WARLORDS	65,90
WAYNE GRETZKY 2	75,90
WELLTRIS DT.	64,90
WHALES	69,90
WINDOWS 3.0 INKL. MAUS	235,90
WINDOWS ENTERTAINMENT PACK	84,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90
ZELIARD	59,90

AB SOFORT : HEUREKA LERNSOFTWARE  
 FÜR C64 DISK AMIGA UND PC  
 LISTE ANFORDERN !

Irrtum vorbehalten

\* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.  
 Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 5,50  
 Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 10 Versand

### ATARI/AMIGA

688 ATTACK SUBMARINE DT.	65,90
A10 TANK KILLER 1 MB	84,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AIRBUS 320 DT.	72,90
ATOMINO	59,90
BACKGAMMON DT.	59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB	54,90
BATTLECOMMAND DT.	89,90
BATTLESTORM	65,90
BETRAYAL DT.	85,90
BILLARD 3D *	59,90
BILLY THE KID DT.	69,90
BLUE MAX 1 MB	65,90
BRAT	59,90
BUCK ROGERS 1 MB	72,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	59,90
CADAVER DT.	54,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.	65,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90
CHIPS CHALLENGE	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT *	59,90
CRIME WAVE DT.	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90
DELUXE PAINT	119,90
DRAGON WARS DT.	65,90
DUCK TALES DT.	65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL.	69,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90
ELVIRA LOSUNG DT.	13,90
EXTERMINATOR DT.	59,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT.	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
F29 RETALIATOR	64,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	65,90
FLAMES OF FREEDOM DT.	69,90
GEM X *	39,90
GHENGIS KHAN DT.	89,90
GODS DT.	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HARD DRIVING 2	59,90
HARPOON DT. 1 MB	72,90
HUNT FOR RED OCTOBER	59,90
IMPERIUM DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	65,90
INSECTS IN SPACE	59,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY DT.	59,90
INVEST DT.	65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	67,90
JUPITERS MASTER DRIVE DT.	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90
KILLING CLOUD *	59,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB	85,90
KLAX	49,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
LEMMINGS DT.	59,90
LOOM DT.	69,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90
LUPO ALBERTO *	65,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO	65,90
MIG 29 DT.	89,90
M.U.D.S. DT.	65,90
N.A.M. *	69,90
NINE LIVES *	49,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LOSUNG	11,90
PANG DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90
PARADROID 90 DT.	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
POLICE QUEST 2 1MB	89,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	35,90
POWERMONGER DT.	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90
PYRAMAX *	54,90
QUEST FOR GLORY 2 *	85,90
RALF GLAU EDITION DT.	74,90
RAILROAD TYCOON DT.	69,90
RETURN OF MEDUSA DT.	69,90
REVELATION	49,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT.	78,90
SKI OR DIE DT.	65,90
SPACE ASSAULT DT.	54,90
SPEEDBALL 2	65,90
SPINDIZZY WORLDS DT.	59,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	75,90
STARFLIGHT	59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90
SWIV SILKWORM 2	59,90
TEAM SUZUKI DT.	59,90
TEAM YANKEE DT.	69,90
TESTDRIVE 2	65,90
SCENERY DISKS JE	35,90
THALION FIRST YEAR COMPIL.	59,90
THE POWER *	39,90

### ATARI/AMIGA

THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THYPOON OF STEEL 1 MB	69,90
TIMEWARP - DRAGONS LAIR 2	79,90
TOOKI DT.	65,90
TORVAK THE WARRIOR *	59,90
TOWER FRA DT. 1 MB	69,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TURN AND BURN *	49,90
TURRICANE DT.	54,90
TURRICANE 2 DT.	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
U.M.S. 2 DT.	72,90
VROOM *	65,90
WAR GAME CONST. SET 1.5 MB	69,90
WARJEEP *	59,90
WARLOCK THE AVENGER	59,90
WARLORDS	65,90
WINGS DT. 1 MB	74,90
WOLFPACK DT. 1 MB	74,90
WONDERLAND 1 MB *	74,90
WORLD CHAMP. BOXING MANAGER DT.	49,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER DT.	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90
ZARATHRASTRA	59,90
ZOUT DT.	54,90

### PREISHITS 16 BIT

ATARI AMIGA

AFTERBURNER	24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
AXELS MAGIC HAMMER	24,90
BARTS TALE 2	29,90
BATMAN THE CRUSADER	24,90
BLASTEROIDS	24,90
CONFLICT	17,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
DATASTORM	24,90
DOUBLE DRAGON	24,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
GAUNTLET 2	24,90
GFL BASEBALL	19,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
HOUND OF SHADOW	29,90
IMPACT	17,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
INTERCEPTOR	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
LOMBARD RAC RALLY	24,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MICROPROSE SOCCER	24,90
MOONWALKER	24,90
POWERDRIFT	24,90
QUARTZ	19,90
QUATTRO ARCADE COMP.	37,90
QUATTRO SPORTS COMP.	37,90
ROCKSTAR	17,90
R-TYPE	24,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT. KURZANL.	39,90
SPELLFIRE SORCERER	24,90
STORMLORD	24,90
SUMMER OLYMPIAD	19,90
SUPER GRAND PRIX	24,90
SUPER HANG ON	24,90
THUNDERBLADE	24,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
WIZBALL	24,90
ZANY GOLF	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

### AMIGA ZUBEHÖR

2MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNER LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNER LAUFWERK S-LINE 3,5"	169,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG	69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,90
VIRUSFALLE	29,90
X POWER CARTRIDGE DT.	225,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA ZUBEHÖR & HARDWARELISTE  
 ANFORDERN !

### LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

Lösungshilfen zu SIERRA und  
 LUCAS FILM ADVENTURES  
 je 14,90



# Meditation und Motorengeheul

Schon 1986 gegründet, fand Lankhor erst Anfang 1988 zu seiner jetzigen Gestalt unter vierköpfiger Führung. Das Geschwisterpaar *Batrice* und *Jean-Luc Langlois* leitet zusammen mit *Bruno Gourier* und *Christian Droin* das kleine, aber feine Softwarehaus. Ihr erster großer Erfolg war *Mortville Manor*, der Landhauskrimi um Detektiv Jerome Lange. Die meiste Arbeit wird vor Ort ausgeführt. So können Silvia und Catherine Neuigkeiten brandaktuell an die Presse (und damit an Euch) weitergeben. Gesagt, getan!

Lange angekündigt, wiederholt überarbeitet, nun (hurra!) kurz vor der Vollenendung: *VROOM*, was sonst! Als allererste durfte die ASM einige Proberunden des Sechskurse-Rennens drehen. Eindruck. Irrwitzig schnell, prä-



zise zu steuern ist die Fahrt – die Maus ist dem Joystick unbedingt vorzuziehen. Demo-, Trainings-, Arcade- und Wettkampfmodus bieten zahlreiche Optionen. Zum Warmfahren überläßt man das Schalten dankbar dem Rechner, doch zum richtigen Renngefühl gehört später



**Die Firma mit der Feder, zuletzt durch MAUPITI ISLAND angenehm aufgefallen, rüstet zu weiteren Taten. Während man andernorts in eine Art Nach-Weihnachtsstarre zu verfallen schien, war man in Clamart fleißig. ASM hat sich auf den Weg nach Paris gemacht und vor Ort recherchiert. Von LANKHORs Auslands-Presselady SILVIATRENDE begeistert unterstützt, konnten wir uns gründlich hinter den Kulissen umschaun. Das Ergebnis: Im Westen viel Neues ...**



Die kampfstarke Truppe von Lankhor.

das Wühlen im Getriebe. Leider waren die Geräusche noch nicht fertig. Zwar ist das namensgebende Aufheulen schon recht markig, doch sollen zur Orientierung auch gegnerische Autos oder etwa Pannen charakteristisch „untermalt“ werden. Per Modem können zwei Fahrer auf ihren Rechnern gegeneinander antreten. Einzelne Rennen lassen sich, wie Eure Punktzahl, speichern. Schön, daß der Hintergrund sich im Wettkampfmodus tatsächlich „mitbewegt“! Am oberen Bildschirmrand gibt eine Streckenkarte Überblick über Eure Lage. Werdet Ihr überholt, verliert Ihr Punkte. Wenn Ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, müßten die ST- und AMIGA-Versionen fertig sein, danach wird der PC beliefert. Der Test folgt auf dem Fuße!

Kaum ist *Vroom* fertig, wird schon an den nächsten Rennspielen getüftelt. Als LEADER, gegenwärtig noch in

den Anfängen, leitet man ein Fahrradteam. An strategischen Elementen verspricht man, nicht zu geizen. Wer lieber Action pur mag, sollte sich schon die Motorrad-Ausgabe von *Vroom* vormerken. Allerdings steht der Erscheinungstermin noch in den Sternen ...

PC-Besitzer brauchen nicht länger neidisch auf andere Systeme zu schielen: MAUPITI ISLAND, eines der schönsten Adventures der letzten Zeit, wird unter Hochdruck auf ihren Rechner umgesetzt. Zur Entschädigung für entfallende Animationen werden die Bilder völlig überarbeitet. Die VGA-Grafik verspricht tatsächlich noch stimmungsvollere Recherchen als auf den anderen 16-Bitern. Mit etwas Glück wird die IBM-Fassung noch im Sommer fertig.

Fans von Detektiv Lange können sich schon auf einen

Leckerbissen zum Ende des Jahres freuen: *Sylvian*, Schöpfer der Spürnase, bereitet einen fantastischen Fall für Jerome Lange vor.

Monatelang versenkte er sich in fernöstliche Studien, wälzte Sprach-, Architektur- und Philosophiebände, um die Atmosphäre eines japanischen Zen-Klosters möglichst getreu einzufangen.

Wir erinnern uns: Eigentlich war Jerome auf dem Weg nach Japan, zu Freund Max. Da trieb ihn ein Sturm in die Ereignisse auf *Maupiti*. Nach erfolgreichem Abschluß des Falles begibt er sich endlich zu Max, dessen Meister Sato ihn herzlich ins Kloster eingeladen hat. Lange freut sich auf anregende Gespräche und besinnliche Wochen, doch kommt alles wieder ganz anders. Ein Chemiker, der seit Jahren zurückgezogen im Kloster lebt und seine Forschung treibt, wird ermordet. Notgedrungen nimmt sich unser Meisterdetektiv der Sache an. Bleibt der Mord ein Einzelfall?

Wird Lange hinter die Geheimnisse der vielen Räume in den Klostergebäuden dringen? Die Antwort erhalten ST-Besitzer in *SOUKIYA*, japanisch für „Teehaus“. Wir werden Euch auf dem Laufenden halten!

Kommt Euch der Name **ELEMENTAL** vertraut vor?

Dann habt Ihr Eure ASM gründlich gelesen! Vor gut zwei Jahren war die Redaktion von diesem Strategie-/Geschicklichkeitsspiel begeistert. Jetzt werden die AMIGA- und ST-Versionen endlich in Deutschland vertrieben. Eine kleine Kugel muß per Joystick durch die große Welt Elemental gebracht werden. Auf den von oben gesehenen Ebenen lauern indes etliche Gegner und Fallen. Viel Geschick und ein klarer Kopf sind vonnöten, um den kleinen „Roundliner“ sicher durch alle Levels



# GNADENLOS GmbH

## 0161 - 2830778

der Videospiele - Versand der Superlative. Gnadenlos billig, gnadenlos schnell !

### GAMEBOY

Batman	55,90
Blobee	33,90
Boxing	49,90
Bubble Bobble	59,90
Contra	55,90
Doraemon	53,90
F - 1 Spirit	55,90
Fastest Lap	55,90
Gremlins 2	55,90
Loopz	55,90
Ikari War	59,90
Ninja Adventure	55,90
Parodius	55,90
Mickey Mouse 2	55,90
R - Type	55,90
Robco	55,90
Scotland Yard	45,90
Soccer	55,90
Teenage Turtles	55,90
Volleyfire	35,90

**Super Famicom** a.A.  
Spiele ab 69,90

### SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive kpl.	269,90
Japanadapter	25,90
Joypad	29,90
Super Air Wolf	87,90
Dick Tracy	69,90
Valis III	89,90
Varitex	89,90
Gynoug	69,90
Tiger Heli	79,90
Crackdown	59,90
Joe Montana	79,90
Columns	89,90
E - Swat	39,90
Hard Driving	59,90
Hellfire	39,90
Magical Hat	49,90
Mickey Mouse	49,90
Monster Lair	49,90
Musha Aleste	69,90
Shadow Dancer	59,90
X.D.R.	29,90
Strider	59,90
World Cup Socc.	45,90

### PC ENGINE

4 Spieler Adapt.	33,90
Joypad	33,90

### PC ENGINE GT

lieferbar a.A.

### SEGA GAME GEAR

Grundgerät	259,90
Mickey Mouse	58,90
Chase HQ	58,90
Pacman	55,90
Phantasy Star II	67,90
Woody Pop	57,90
Pop Breaker	55,90
Psychic World	55,90

Spiele und Hardware ohne dt. Anleitung. Änderung und Irrt um vorbehalten. Es gelten unsere Lieferbedingungen. Versand per Nachnahme zuzgl. DM 9,50 Porto

zu leiten. Kein Spiel für Ungeduldige, aber endlose Grübelstunden für Tüftler!

Anders OUTZONE, das vor seiner Vollendung auf dem ST steht. Ihr müßt Handels-

Spielverlauf - ein bißchen wie *Builderland* im Weltall. Man darf gespannt sein!

Neben den Hauptproduktionen vertreibt Lankhor in jedem Jahr mehrere Spiele

lenspieleinschlag. Das niedliche Saga läßt sich z.B. von zwei Spielern gleichzeitig, mit geteiltem Bildschirm, angehen.

Einige Titel werden demnächst auch auf die 16-Bitter umgesetzt. Vorläufig sind sie leider nur auf Französisch erhältlich. Wer Interesse an Lankhors Inlandtiteln hat, kann sie direkt beziehen. Einfach bei *Lankhor, 84bis avenue du General de Gaulle, F- 92140 Clamart* anfragen - man spricht Deutsch!

Generell war man bezüglich der Erscheinungstermine recht vorsichtig.

Ehrensache, daß wir Euch über den Produktionsfortschritt auf dem Laufenden halten! Das bunte Programm dürfte für Jeden etwas bereithalten - hoffentlich bestätigen die fertigen Spiele den guten Eindruck!

**EVA HOOCH**



Versunkenheit weicht bald heller Aufregung, SOUKIYA auf dem ST

raumer sicher aus feindlichen Welten geleiten - eine actionhaltige Mischung aus Andockmanövern, Flurreinigung und gepflegter Balerei. Einfache Grafik mischt sich mit einem packenden

freier Programmierer. Zu den recht ansehnlichen CPC-Titeln der letzten Monate gehören u.a. SDAW, LA SECTE NOIR, MOKOWE und SAGA - ansprechende Adventures mit Rol-





# Konsolen

## „Großartig ...“

.... was da momentan im Fernsehen abgeht, findet ihr nicht? Dreidimensionalität heißt das Zauberwort, das die Girls von Tutti-Frutti gar plastisch über den Screen wackeln, oder Leo ohne stillzustehen moderieren läßt. Aber kennen wir das als alte Konsolisten nicht schon alles? Klar, man denke nur einmal an Segas 3-D-Brille, die ein völlig neues Spielgefühl vermittelte. Schade, daß das Thema mit der Zeit im Sande verlief, denn ich bin ein Befürworter dieser „dimensionalen Spielerei“. Darum möchte ich auch an alle Hersteller appellieren: Nehmt das 3-D-Thema wieder auf, egal ob für die Konsolen oder für die Heimcomputer!

Da sich diesen Monat leider nichts Umwerfendes auf dem Konsolensektor tat, hier eine kleine „Wettervorhersage“: Das Mega-Drive befindet sich – genauso wie der Game Boy – weiterhin unter Hochdruckeinfluß, während die PC-Engine schon seit längerem unter einem japanischen Tiefdruckgebiet leiden muß. Die restlichen Systeme halten sich bedeckt, hier läßt der Frühling noch auf sich warten. Die weiteren Aussichten für „Gesamtkonsolland“: Quantitativ heiter, qualitativ leicht bewölkt!

Ciao, macht's gut, Euer A-Man



### THE CASTLEVANIA ADVENTURE

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. DM 65, Hersteller: Konami, Buffalo Grove, USA, Muster von: ECS, 28 Bremen.

Wer erinnert sich nicht an Simon, legendären Helden zweier genialer NES-Spiele? Seine Hüpf- und Sammelabenteuer waren für Manchen Anlaß zum Konsolenkauf. Nicht faul, strickte KONAMI weiter an der Legende. Unter Anleihe bei den Originaltiteln wird THE CASTLEVANIA ADVENTURE nun auf den GAME BOY losgelassen. Wer sich aber auf ein Action-Abenteuer der gehobenen Klasse freut, wird arg enttäuscht. Ein graphisch feines, doch spielerisch eher ödes Hüpf- und Schieß- (bzw. Peitsch) Spiel erwartet den Adventurefan. Große, gut animierte Sprites und zweck-



mäßig Big gezeichneter Hintergrund geben ein positives Bild. Schauderhaft düdelt dagegen die laue Musik. Am besten verzichtet man gleich auf sie. Bild um Bild klettert Simon nach oben, peitscht Monster und Fackeln (!) aus, um Punkte zu sammeln und ergattert manches Extra. Dabei überlassen wir ihn bald sich selbst, hat doch die Kletterpartie mit den Originalen so viel zu tun wie Sauerkraut mit Weihnachten. Simon-Fans: Finger weg!

Eva Hoogh

Grafik .....	8
Sound .....	3
Spielablauf .....	6
Motivation .....	6
Preis/Leistung .....	5



### SUPER VOLLEYBALL

System: Mega Drive, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: V-System, Japan, Muster von: ECS, 2800 Bremen.

In diesem Monat gibt es neben der Konvertierung von *Tiger Heli* noch eine Volleyballsimulation aus dem Hause V-SYSTEM. Vor einem knappen Jahr haben wir SUPER VOLLEYBALL für die PC-Engine getestet, die Umsetzung ließ eigentlich kaum Verbesserungen erwarten.

So war es dann auch. Super Volleyball besticht nach wie vor durch einen ungewöhnlichen 2D-Seitenblick sowie eine reduzierte Mannschaftsstärke von vier. Der Spieler kann gegen den Rechner oder, was viel mehr Spaß macht, gegen einen Mitspieler antreten. Das Vorlegen des Balles am Netz zwecks Schmettern wird vom Rechner erledigt, dafür gibt's viele Variationen für den Aufschlag und Schmetterschlag. Steuerbar ist im übrigen nur eine Spielfigur, die zudem das Schmettern übernimmt. Weitere Features: Variable Punkt- und Satzvorgaben, Einzel- oder Turnierspiele sowie eine undefinierbare Mannschafts-Bastel-Option. Die Grafik ist nicht schlecht, die Animation der Spielfiguren und vor allem des Balles sehr gut – und damit identisch zur Engine-Fassung. Trotzdem: Nach einem Jahr hätte man vielleicht noch ein bißchen am Spielablauf feilen sollen, denn nur die Ballannahme, den Aufschlag und das Schmettern dem Spieler zu überlassen, ist auf die Dauer nicht befriedigend.

Michael Suck

Grafik .....	10
Sound .....	7
Realitätsnähe .....	8
Spaß/Spannung .....	9
Preis/Leistung .....	9





# ●●●●● Gut getreten – halb gewonnen ●●●●●

## Konsolen



### WRESTLEBALL

**System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München 80.

Na, sowas! Woher kennen denn die Japaner *Speedball*? In einem Land, in dem Heimcomputer vielbestaunte Exoten in den Schaufenstern bankrottgefährdeter Elektronik-Shops sind, wo in speziellen Supermärkten Module für die Spielkonsolen eingekauft werden können wie hierzulande Gurken, in eben diesem Lande soll man sich ein Heimcomputerspiel als Vorbild genommen haben? Es klingt unglaublich, ist aber offensichtlich wahr: NAMCOTS neues Sportspiel **WRESTLEBALL** ist eine naturgetreue Umsetzung jenes ebenso furiosen wie futuristischen Sportspiels, das außer einem rasanten Spielgeschehen mit einer gehörigen Portion „Ächtschen“ zu einem Klassiker geriet.

Wrestleball bedient sich gleichfalls aus dem – wenn auch dünnen – Repertoire der *Speedball*-Spielregeln. Sie be-

sagen nur, daß zwei Mannschaften mit je elf Spielern auf einem vertikal scrollenden Spielfeld jeweils das gegnerische Tor erreichen müssen. Per Stick wird dabei immer die Spielfigur gesteuert, die dem Ball am nächsten ist. Dabei gibt es drei Möglichkeiten, Kontrolle über den Ball zu gelangen: die „Blutgrätsche“ in die Beine des Gegners, den Fang und die Weitergabe eines Volleys und natürlich ein geschicktes Dribbling mit einem Torschuß als Abschluß. Punkte werden dabei durch einen Treffer des Torfeldes oder durch einen Touchdown in der Endzone erreicht. Den Zusatz von Spielelementen des American Football über das „Kampfsportgeschehen“ hinaus soll wohl die

Motivation und die Spannung erhöhen. Jedoch artet *Wrestleball* – ganz im Gegenteil zum Vorbild – leider nur zu einer wilden Hatz des Ballabjagens aus. Andauernd wechselt der Ball durch die Prügelei den Besitzer, gelungene und schnelle Spielzüge sind kaum möglich. Schade drum, denn die gute Grafik, die Zwei-Spieler-Option, der abspeicherbare Liga-Modus und der rundum gelungene Sound (FM, FX, Sprachausgabe und Samples) sprechen für ein abwechslungsreiches Spielgeschehen.

Leider reduziert sich der Kampf um den Ball lediglich auf den Kampf Mann gegen Mann – und sogar dafür gibt's einen eigenen Spielmodus: „Battle Royal“.

Michael Suck



Grafik .....	8
Sound .....	10
Spielablauf .....	8
Motivation .....	7
Preis/Leistung .....	8

## Der Fluch



### ROLAN'S CURSE

**System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** 65 Mark, **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** Discade, Schweiz.

Wie der Titel schon ahnen läßt, befinden wir uns bei **ROLAN'S CURSE** in einer magischen Fantasiewelt. Ein fieser König hat das Land Rolan unterjocht und mit zahllosen Monstern übersät, die die braven Bürger tyrannisieren. Zeit, daß ein unerschrockener Held aufbricht und dem Schrecken ein Ende bereitet. Mit einem Schwert bewaffnet, macht er sich auf den Weg, das Übel für immer zu vertilgen. Beginnen tut die beschwerliche Reise in einer Stadt, deren freundliche Bewohner dem Hero wertvolle Hinwei-

se betreffend der auf ihn wartenden Gefahren geben.

Gleich im nächsten Bild trifft er schon auf die ersten Monster, quallenähnliche Wesen, die allerdings einfach zu beseitigen sind. Manche dieser Kreaturen geben bei ihrem Tod magische Gegenstände wie beispielsweise Energie-Drinks oder Power-Gewänder frei, die sofort aufgenommen werden sollten.

In der Landschaft finden sich verein-

zelt Schatztruhen, die ebenfalls brauchbares Gerät enthalten. Zu empfehlen wäre z.B. der Feuerstab, der erheblich effektiver in der Monsterbeseitigung als das Schwert ist. Man kann aber immer nur einen Extragegenstand und eine Waffe bei sich tragen und sollte deshalb genau überlegen, welches Item am geeignetsten für die nächsten Aktionen erscheint.

Rolan's Curse ist ein durchschnittliches Labyrinth-Game, das mit nicht sehr hohem Schwierigkeitsgrad aufwartet, denn die Gegner sind recht einfach auszutricksen. Zu erwähnen sei noch der Zwei-Player-Modus, in dem via Kabel zwei Heros das Abenteuer bestreiten können, wobei jeder Spieler einen Helden steuert.

Cruiser



Grafik .....	6
Sound .....	4
Spielablauf .....	7
Motivation .....	7
Preis/Leistung .....	7



# Konsolen

## Hi, Dickie!



### DICK TRACY

**System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega of America, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Eine der ältesten Comic-Figuren – DICK TRACY nämlich – erlebt momentan eine „Reinkarnation“ erster Güte: Im Kino, auf verschiedenen Computersystemen und nun auch auf dem Sega Mega Drive ist Dick momentan zu finden. Schaute man sich die Computerspielchen an, so konnte einem nur eine kalte Gänsehaut über den Rücken fahren, denn das, was die Firma *Titus* bot, war eine mittlere Katastrophe. SEGA zeigt nun, daß es wesentlich besser geht, und programmierte ein völlig neues und anderes Game. Hauptdarsteller ist und bleibt natürlich auch hier unser alter Dick.

Big Boy Caprice heißt unser werter

Herr Bösewicht, der sich im sechsten und letzten Level Dick Tracys versteckt.

Jeder Level ist in drei Abschnitte unterteilt. Die ersten beiden bieten „normale“ Action, beim dritten geht's um die Wurst, sprich: den Endgegner. Unser „Lonely Rider“ ist zu Beginn seines Auftrags mit einer normalen und mit einer Maschinenpistole ausgerüstet, welche er unter seinem gelben Trenchcoat verbirgt. Mit letzterer Waffe schickt er die Bösewichte ins Jenseits, die sich auf der anderen Straßenseite oder in der Tiefe eines Raumes befinden. Per Pistole werden die verbleit, die direkt auf ihn zukommen. Für Bonus-sammler sei hier erwähnt, daß diese auch mit einem gezielten Faustschlag außer Gefecht gesetzt werden können, was zusätzlich 100 Punkte gibt.

Wahre Freude kommt auf, wenn man mit der Machine-Gun alles zuballert: Fensterscheiben gehen zu Bruch, Tele-

fonzellen zerbersten, und Autos werden zerfetzt. Allerdings gibt es bei allzu heftiger Ballerei – welche von entsprechenden Effekten und typischer Dick-Tracy-Musik begleitet wird – keinen Bonus: Gegenstände und Fensterscheiben sollten „unberührt“ bleiben.

Besonders Fun machen die wilden Autojagden, bei denen Dick sich an der Seite eines Autos festklammert und Gangster, die an ihm vorbeirauschen, eliminiert. Aber auch die Schießübungen am Ende eines jeden Levels sind nicht übel und bringen bei entsprechender Leistung Bonuspunkte und Continue-Credits.

Wer beispielsweise die Amiga-Umsetzung des Comic-Klassikers kennt, der wird angenehm überrascht sein, bietet die Mega-Drive-Fassung doch einiges mehr an Spielspaß; vor allem aber die Grafik ist viel, viel besser. Nach jedem überstandenen Teillevel wird übrigens auch eine nette Comic-Grafik im typischen Tracy-Stil gezeigt. Doch insgesamt gesehen ist Dick Tracy ein rüdes Ballerspiel, in dem viele Sprites ihr Leben lassen und das auf Dauer nichts Neues bietet.

*Hans-Joachim Amann*



Grafik .....	9
Sound .....	8
Spielablauf .....	7
Motivation .....	8
Preis/Leistung .....	7

## Pac Bull



### BATTLE BULL

**System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Nintendo, U.S.A., **Muster von:** Discade, CH-8200 Schaffhausen.

Irgendwie ist er gar nicht mehr wegzudenken, der Evergreen *Pac Man*. In allen Farben, Formen und Variationen haben wir ihn schon kennengelernt, und natürlich darf eine dieser Abarten auch für den GAME BOY nicht fehlen. Das Softwarehaus NINTENDO hat zwar für unseren „Kleinen“ kein original *Pac-Man*-Game produziert, aber wieder einmal steht dessen Grundprinzip im Mittelpunkt.

BATTLE BULL setzt sich – erstmal grob gesagt – aus einem Labyrinth, Monstern und dem Monsterkiller „Battle Bull“ zusammen. Das Spiel kann mit einem oder zwei Playern gespielt werden. Zu Anfang jedes Levels bekommt der Spieler die Anzahl der zu beseitigenden Gegner mitgeteilt. Weiterhin besteht die Möglichkeit, die eigene Spielfigur vor Beginn



in einem Shop aufzurüsten (Turbo, Waffen, Sprungkraft etc.).

Das eigentliche Spiel besteht aber nun darin, die Gegner mittels beweglicher Mauerteile der Labyrinthwände zu zerstören. Ist dies erledigt, so kommt der Spieler – mit vorherigem Shopping-Angebot – in den nächsten der insgesamt 48 Level. In den Leveln ändert sich grafisch, außer der Struktur des Labyrinths, natürlich nicht viel. Das einzige, was sich ändert, ist erwartungsgemäß der Schwierigkeitsgrad. Dieser wird durch die Anzahl der Gegner oder deren Geschwindigkeit und Ausrüstung erhöht.

Fazit: Für ein paar Stunden ist dieses Game sicher eine nette Beschäftigung. Aber was kommt dann?

*Sandra Alter*

Grafik .....	7
Sound .....	6
Spielablauf .....	7
Motivation .....	7
Preis/Leistung .....	7





# Schachmatt

Konsole

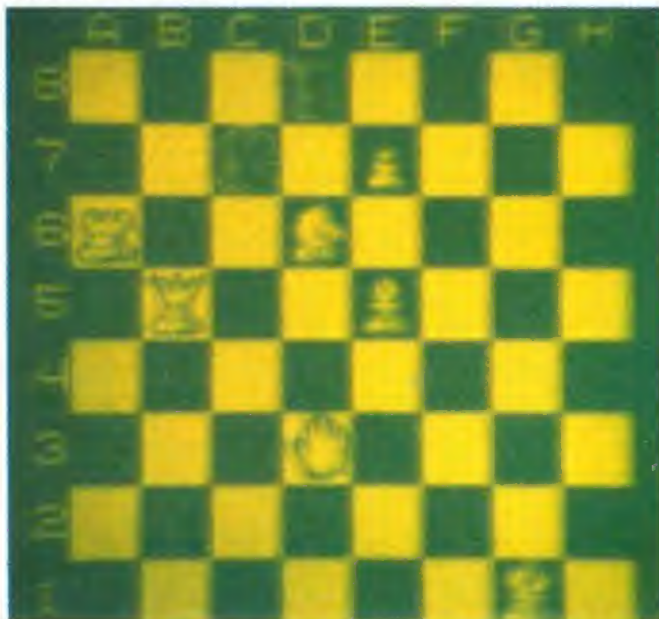


## THE CHESSMASTER

**System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** The Software Toolworks, **Muster von:** Discade, CH-8200 Schaffhausen.

Schachfreunde unter den Game-Boy-Fans dürfen sich freuen, denn der bekannte CHESSMASTER, den es schon für diverse Heimcomputersysteme gab, ist ab sofort auch für den Game Boy zu haben. Das systembedingte Abstriche gemacht werden müssen, ist klar. So wird beispielsweise keine dreidimensionale Darstellung geboten, was auf einem solch kleinem Schirm auch besser ist, denn schon in 2D ist Chessmaster nicht sonderlich übersichtlich.

Sechzehn verschiedene Spielstufen fordern den Spieler heraus. Dies ist eine nette Anzahl, doch ist das Programm nicht sehr spielstark. Im direkten Kampf gegen das Atari-ST-Programm unterlag der Game Boy recht eindeutig. Wen wundert's, bietet der ST doch wesentlich mehr Power.



Erstaunlich aber ist die Anzahl der Features, die geboten werden. So gibt es einen Lernmodus für Anfänger. Codewörter erlauben späteres Weiterspielen einer alten Partie.

Auch wenn sich dies alles recht gut anhört, so sollte man nicht vergessen, daß dieses Programm nicht für starke Spieler geeignet ist. Außerdem ist die Atmosphäre sehr schlecht, es kommt überhaupt kein Schachflair auf.

Hans-Joachim Amann

Grafik .....	6
Anleitung .....	8
Spielstärke .....	7
Spielwert .....	7
Preis/Leistung .....	7

# SCHLACHTFELD GOLF



## BATTLE GOLFER

**System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Na, bei der Überschrift habt Ihr aber gestutzt, was? Liest sich ja so, als ob tatsächlich eine Softwarefirma bereits den Golfkrieg als Spiel verharmlost hat. Doch weit gefehlt! Das Produkt, um das es sich hierbei dreht, ist eigentlich nur ein ganz harmloses Sportspiel mit dem blutrünstigen Titel BATTLE GOLFER. Aber wo ist dann das Schlachtfeld? Ganz einfach: Hersteller SEGA bietet neben dem üblichen Golfspielkram (von wegen Schlägern und Löchern und so...) noch ein Rollenspiel im Spiel! Gelklaut wurde diese Idee ganz offensichtlich von dem PC-Engine-Game *World Court Tennis*, bei dem es ebenfalls möglich war, außer der Tennisspielerei noch ein Abenteuer zu absolvieren; Kämpfe mit

Gegnern fanden auf dem Court statt. Genauso funktioniert Battle Golfer! Wird ein Feind getroffen, müßt Ihr gegen ihn ein Loch spielen. Allerdings gestaltet sich die Spielerei des Rollenspielteils schwierig, denn die ausführlichen Dialoge und Handlungsmöglichkeiten sind komplett japanisch und damit nahezu unspielbar. Bleibt als einzige Möglichkeit der stinknormale Golf-Modus, in dem Ihr einen Achtzehner-Parcours gegen den Rechner oder einen Mitspieler durchlaufen könnt. Die Optionen sind dabei altbekannt: Im Stroke-Play geht es um die geringste Schlagzahl im

gesamten Parcours, im Matchplay bekommt derjenige einen Punkt, der zuerst eine Bahn beendet. Natürlich können alle möglichen Schläger gewählt, der Anschnitt bestimmt und die Schlagstärke abgestoppt werden. Eine Bahnübersicht, Angaben zur Windrichtung und Stärke und eine Angabe zur Bahnlänge runden das Angebot ab. Das klingt alles schön und gut, aber die Schlagtechnik sowie das Zusammenwirken von Schnitt, Schlagstärke und Windrichtung hat wenig mit der Realität zu tun. Der Ball fliegt trotz starkem Gegenwind über die volle Distanz, hüpfte auf den Greens wie ein Gummiball. Das Einputten ist viel zu einfach, Schläge aus dem Bunker hingegen der reine Krampf. Auch die Form der Bahnen hat wenig mit Golf zu tun: Was macht zum Beispiel ein Baseballfeld auf einem Golfplatz?



Grafik/Animation .....	7
Sound .....	6
Realitätsnähe .....	5
Motivation .....	5
Preis/Leistung .....	5



# Konsole



## PAPERBOY

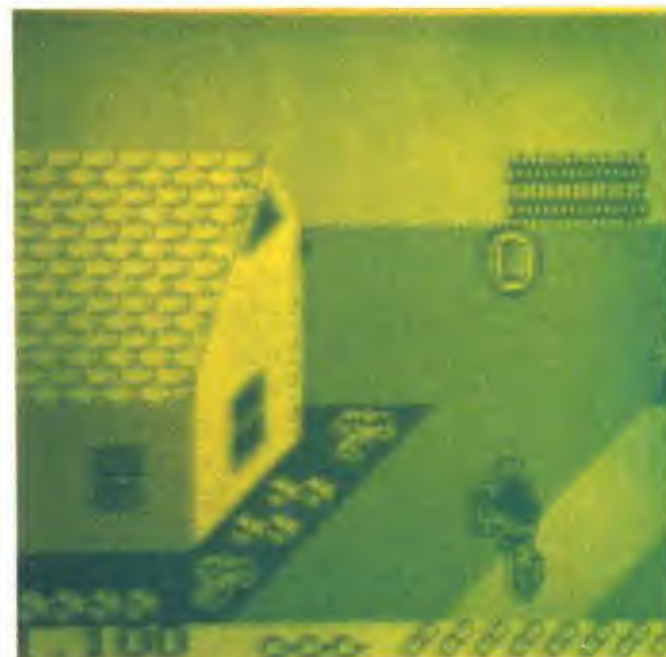
**System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Mindscape, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

Lang, lang ist's her, als er zum ersten Male über die Screens fegte und mit Tageszeitungen sein Unwesen trieb. Die Rede ist von PAPERBOY, der mittlerweile

bereits sieben Jährchen auf dem Buckel hat. Erst kürzlich ist dieses Spiel für das Lynx konvertiert worden, nun ist der Game Boy an der Reihe.

Doch alle Fans dieses Games muß ich leider enttäuschen, denn diese Fassung ist sicherlich eine der schlechtesten. Dabei ist sie technisch gar nicht mal so schlecht: Die Grafik ist sehr hübsch geworden, und auch das Scrolling ist erstaunlich gut. Total nervend ist allerdings der Sound ausgefallen. Das Gedüdel geht schon nach wenigen Minuten des Spielens so auf den Geist, daß man unweigerlich den Volume-Regler auf ein Minimum herunterdreht.

Das Problem bei der Game-Boy-Version liegt einfach darin, daß viele Gegenstände zu spät erkannt werden. So bleibt oft zu wenig Zeit, noch rechtzeitig zu reagieren. Schade, mag ich dieses Game doch sonst recht gern, denn trotz seines Alters reizt es immer wieder mal für



eine Runde. Allerdings nicht auf dem Game Boy. ...

Hans-Joachim Amann

Grafik .....	8
Sound .....	4
Spielablauf .....	6
Motivation .....	5
Preis/Leistung .....	5

# Schatten, Schauer und viel Haue



## SHADOW BLASTERS

**System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sage's Creation, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

Ob auf der Straße, in Bergen, Schluchten, Häfen, im Wald, ja selbst in der Zukunft lauert das Böse. Auf Dauer ist das natürlich keine schöne Sache, deshalb gibt es SHADOW BLASTERS. Die Shadow Blasters setzen sich aus vier heldenhaften Leuten zusammen, die den Teufel ein für allemal von der Erde vertreiben wollen. Die ganze Sache hört sich zwar bestimmt sehr spannend an, aber etwas Neues hat das japanische Softwarehaus SAGE'S CREATION mit diesem Game nicht auf den Markt geworfen.

Ganz einfach gesagt: Wir haben es wieder mal mit der üblichen Ballerei zu tun. Die Blasters sind vier Typen, mit unterschiedlichen Waffen und Kräften. Im Grunde stellen sie jedoch nur die vier Leben des Spielers dar. Allerdings kann ausgewählt werden, in welcher Reihen-

folge sie kämpfen sollen. Auch während des Spiels kann unterbrochen werden, um die derzeitige Spielfigur durch eine andere zu ersetzen.

Das Spielgeschehen selbst läuft dann in oben genannten Lokalitäten ab, wobei wiederum die Reihenfolge vom Spieler selbst bestimmt werden kann. Und was hier zu tun ist, könnte man bei dieser Art Game schon fast als serienmäßig bezeichnen. Die Spielfigur wird eben durch das ausgewählte Szenario gesteuert, muß ohne Ende ballern, bis dann irgendwann der jeweilige Endgegner auftaucht. Diese Platte kennt Ihr sicher alle auswendig.

Also geht es nur noch darum, was nun bei der ganzen Sache an Extrawaffen und Grafik rausspringt. Und eben diese



beiden Dinge sind auch nicht gerade umwerfend. Die Spielfiguren bewegen sich etwas zu steif. Nur Arme und Beine wurden animiert, so daß der Eindruck entsteht, die Figur hätte einen Stock verschluckt. Die Hintergrundgrafiken scrollen meist in mehreren Ebenen. Wobei das Scrolling selbst völlig in Ordnung, nur die Grafik leider ein wenig einfallslos gestaltet ist.

Mit „einfallslos“ können auch die Waffen bezeichnet werden. Die üblichen Feuerbälle und Bumerangs zischen hier durch die Lüfte. Nichts Besonderes – außer – daß jene Teile nicht durch Waffen, sondern durch Magie erzeugt werden.

Magie hin, Magie her, der ganze Zauber ist schnell zum Teufel, wenn das Drumherum nicht stimmt. Shadow Blasters ist also weder teuflisch gut, noch in irgendeiner Weise zauberhaft, sondern einfach nur öder Durchschnitt!

Sandra Alter

Grafik .....	6
Sound .....	7
Spielablauf .....	7
Motivation .....	5
Preis/Leistung .....	7





# ... Gummipanzer? ...

# Konsolen



## PONKOTSU TANK

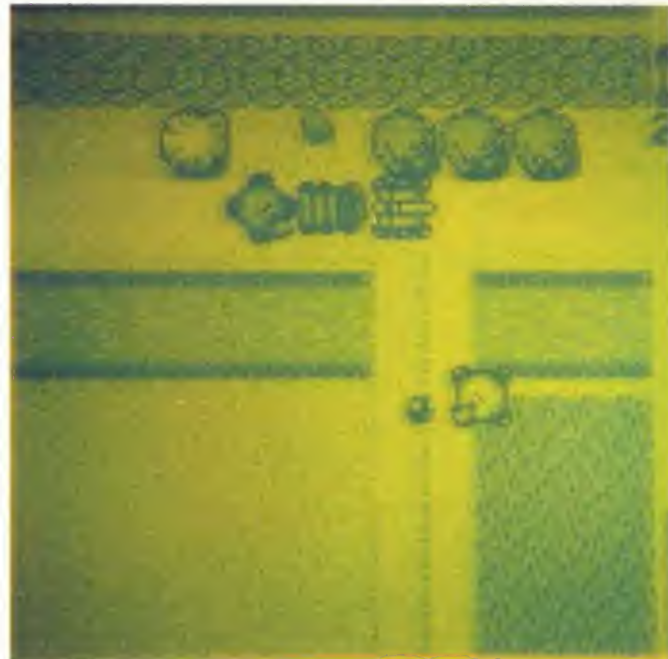
**System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** HAL, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Es sieht tatsächlich so aus, als wäre der kleine Panzer in PONKOTSU TANK aus Gummi. Wenn er schießt, plustert er sich auf wie ein Truthahn, um sogleich wieder in sich zusammenzusinken. Ansonsten ist das von HAL stammende Game eines der vielen Ballerszenarien, von denen wir auch für andere Systeme geradezu überrollt werden.

Der Panzer wird über Ländereien, Straßen und Brücken gesteuert und macht alles platt, was man irgendwie plattmachen kann. Das können andere Panzer, Häuser, Tanklager oder Minen sein. Hinter & unter den zerstörten Spi-

tes sind diverse Extras (Mehrfachschuß, Missiles, Schnellschuß, etc.) versteckt. Wie in fast jedem Ballerspiel, taucht auch hier nach einer gewissen Zeit ein riesenhafter, tierisch gefährlicher Endgegner auf.

Tonkotsu Tank läßt sich hervorragend steuern. Mit dem ersten Feuerknopf



wird geballert, mit dem zweiten kann man das auf dem Panzer befindliche Kanonenrohr in jede gewünschte Richtung schwenken. Bei Bewegungen nach links und rechts erweitert sich das Spielfeld über die normale Bildschirmbreite hinaus. Technisch ist dieses Game gut gemacht. Wenn allerdings zu viele Gegner auf dem Schirm erscheinen, wird das Scrolling etwas langsamer. Und trotzdem kann einen die Ballerei ganz schön in Atem halten! Aber: Wie wär's mal mit einer neuen Spielidee? ■

Sandra Alter

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8



## BURAI FIGHTER DELUXE

**System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 35 DM (!), **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

„Mein lieber Mann, da geht's aber ganz schön ab“, waren meine ersten Gedanken, als ich BURAI FIGHTER DELUXE von TAITO in den Game Boy schob und anspielte. Spielfigur ist ein kräftiger Roboter, der durch fünf in alle Richtungen scrollende Level muß. Warum weiß ich nicht, ist mir auch schnuppe, jedenfalls

stellen sich ihm eine Reihe von Aliens in den Weg. Mit seiner Wumme kann er diese vom Bildschirm fegen. Interessant hierbei, daß er in alle Richtungen schießen kann – quasi wie bei *Forgotten Worlds*. Dies ist auch bitter nötig, kommen die Feindformationen doch massiv aus allen Ecken.

Bereits nach einer kurzen Einspielzeit bereitet die anfangs ungewohnte Steuerung keine Probleme mehr, und beim weiteren Eindringen in die Level findet man immer mehr Gefallen an der sehr guten Grafik. Besonders der zweite hat es mir angetan, in dem überall kleine Totenköpfe – sehr gut erkennbar – verstreut sind. Das Scrolling bleibt übrigens im-

mer butterweich. Codewörter erlauben späteres Weiterspielen eines bereits erreichten Levels, und verschiedene Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, daß auch bessere Spieler am Programm zu beißen haben. Mit Sicherheit eines der besseren Game-Boy-Produkte, das sich technisch von der besten Seite präsentiert und einen ASM-Hit verdient hat! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	11



## SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

Wir führen sämtliche Geräte, Spiele, Zubehör, günstige Gebrauchtwaren und Sonderangebote, Zeitschriften und vieles mehr für alle gängigen Videospielkonsolen, wie z. B.

SEGA MEGA DRIVE, SEGA GEAR, SEGA MASTER SYSTEM, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO NES, ATARI LYNX, SNK NEO GEO, PC "HANDY" ENGINE GT, und weitere Systeme.

Ständig mehrere tausend Spiele auf Lager, ständig Neuzugänge, z. B.

MEGA DRIVE:

Aleste, Aeroblaster, Ishido, Midnight Resistance, Dick Tracy, Gynoug, Super Airwolf, Phantasy Star III, Tiger Heli, Sonderangebote ab 39,- DM!

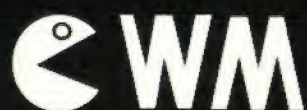
GAME BOY:

Alle Klassiker und Neuheiten, Sonderangebote ab 29,- DM!

Gesamtkatalog und aktuelle Angebotslisten gegen selbstadressierten und frankierten (DM 1,-) DIN A 5 Umschlag oder für sofort info: 0 53 22 / 54 081.



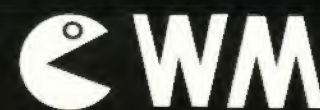
**SEGA**  
MEGA DRIVE



**CWM Computerversand und -shop**

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78

\* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten





# Konsolen

## DIE ENDGEGNER-ORGIE



**DANGEROUS  
SEED**

**System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Hundert, tausend, zehntausend – nein, es müssen mittlerweile noch mehr sein! Sie vermehren sich mit rasender Geschwindigkeit: die Ballerspiele. Und schwupp, hier ist schon wieder eins. Allerdings muß man klar unterscheiden. Mit den Ballerspielen ist es wie mit uns Menschen. Es gibt in unserem Land eine Sparte derer, die mit dem Begriff „Obere Zehntausend“ bezeichnet wird. Im Softwaregeschäft, speziell im Actionbereich, kann man sicherlich nicht von „Zehntausend“ sprechen, aber sagen wir mal, es gibt die „Oberen Einhundert“.

Zu diesen zählen Games, wie beispielsweise *Turrican*, *Gunhed*, *Xenon II*, *Aero Blaster* oder *X-Out*. NAMCOT hat es geschafft, ein Game herzustellen, das sich ohne weiteres in „die Oberen Einhundert“ einreihen läßt: DANGEROUS SEED. Namcot hat ihren Sitz in Japan. Wer – außer den Japanern – könnte sich auch solch' eine High-Tech-Ballerei einfallen lassen, und diese dann ebenso gut umsetzen?

Der Spielablauf von Dangerous Seed ähnelt selbstverständlich dem, wie ihn die meisten Ballerspiele haben. Zuerst wird Munition verschossen, was das Zeug hält. Dann wird mit allen unterwegs gesammelten Extras der Endgegner zur Strecke gebracht. Doch die guten Ideen und Effekte machen es eben. Der Hintergrund wechselt in jeder Stage – sowohl in Farbe, als auch in der Darstellungsform.

In einem Level läuft beispielsweise ein perfektes Parallax-Scrolling ab. In einer anderen Stage wird durch Mehr-Ebenen-Scrolling ein astreiner 3D-Effekt erzeugt. Dann wieder muß man das

Raumschiff durch eine Art Röhre steuern, deren Wände wabbeln und schwabbeln, bis die Schwarte kracht. Ein anderes Mal fliegt man über ein im Welt-raum feststehendes Gebilde, und kann darunter die Sterne vorbeiziehen sehen.

Nur am Anfang des fünften Levels glaubte ich, nun enttäuscht sein zu müssen. Das, was unter meinem Raumschiff zu sehen war, sah aus, wie eine öde Backsteinmauer – auch von den sonst so zahlreichen Gegnern kaum eine Spur. Ich änderte jedoch meine Meinung sofort wieder, als das erste „Tierchen“ auf mich zugekrabbelte kam: Riesengroß und noch zudem konnte es fast so viele Treffer wie ein Endgegner vertragen. Von diesen „Tierchen“ sind im fünften Level einige zu erledigen. Und eins sieht abgefahrener aus als das andere!

Aber nicht nur Hintergrund und Scrolling wechseln ständig, sondern auch die Gegner. Vom 20-Pixel-Sprite, bis hin zum Morgenstern schwingenden Fiesling bekommt der Spieler einiges geboten, um dann gut vorbereitet, schließlich und endlich dem Endgegner gegenüberstehen zu können. Leider ist es beim Kampf mit dem Obermotz oft so, daß der Gesamttablauf durch dessen Schüsse und vom Spieler eingesetzten Extras etwas langsamer wird. Aber laßt Euch sagen: Es ist gerade noch zu verkraften!

Die Endgegner sind nicht ganz so schwierig zu erledigen, wenn man weiß, wo man sie treffen muß. Am besten kann man ihn mit einer der drei Superwaffen beseitigen, die jedem Raumschiff zur Verfügung stehen. Allerdings ist es verdammt nicht einfach, diese bis zum Schluß aufzuheben, denn bei Dangerous Seed geht in Sachen Gegnern echt der Punk ab!

Das Game hat insgesamt vier Schwierigkeitsstufen. Auf „easy“ habe ich es einmal durchspielen können. Uli kam vorbei und hat sich über das angewählte „easy“ schief gelacht, was ihm aber schnell verging, als er es selbst mit „normal“ versuchte. Mit den Schwierigkeitsstufen erhöht sich auch die Zahl der Level und die Menge und Art der Gegner.

Das Raumschiff selbst sieht nicht besonders gut aus – viel zu schlicht für dieses Game. Allerdings kann man mit dem Ding 'ne Menge machen! Es dreht sich bei Bewegungen nach links oder rechts um die Längsachse. Und jetzt kommt das Beste: Hat man den entsprechenden Level erreicht und die richtigen Extras aufgesammelt, so kann man mit „Knopf C“ das Raumschiff während des



**»DANGEROUS SEED – die Saat des Guten geht voll auf!«**

Fliegens verändern. Drei Varianten stehen zur Auswahl, wobei sich sowohl das Aussehen des Schiffes, als auch dessen Ausstattung an Waffen verändert.

Im übrigen kann es schon ein paar Treffer ab, da es einen Schutzmantel hat. Der Verbrauch von diesem Ding kann am rechten Bildschirmrand abgelesen werden. Aber auch so mancher Gegner sieht schlimmer aus als er in Wirklichkeit ist. Meist sehen sie irgendwelchen gefährlichen Insekten ähnlich und machen so den Eindruck, als wären sie kaum zu besiegen. Also, keine Angst, immer ran an den Feind!

Sandra Alter

Grafik .....	9
Sound .....	10
Spielablauf .....	8
Motivation .....	11
Preis/Leistung .....	10



# RAFFINIERT



MEGAPANEL

**System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz; ECS, 2800 Bremen.

Eine pfiffige Spielidee verbirgt sich hinter dem Namen MEGAPANEL. NAMCOT hat hier ein „wenig“ von Tetris abguckt und ein Spielchen programmiert, bei dem sowohl Strategie und Übersicht als auch schnelles Reaktionsvermögen vonnöten sind.

Wie bei Tetris besteht das Spielfeld auch hier aus einer Art Röhre. Allerdings fallen keine Steine herunter, nein, diesmal sind sie schon auf dem Screen und kommen stets von unten nach. Der Sinn des Games besteht nun darin, Steine gleicher Art (Farbe bzw. Muster) zu Dreierblöcken zusammenzuschustern, indem man einzelne Steinchen verschiebt. Das funktioniert genauso, wie diese kleinen Handpuzzles, bei denen

es eine Lücke gibt, damit man verschieben kann.

Sobald drei oder mehr Klötze horizontal oder vertikal aneinanderstoßen, verschwinden diese. Die oberen fallen nach unten. Verschiedene Spielmodi sorgen für Kurzweil. Im Ein-Spieler-Modus kann zwischen der Exercise- und Pin-up-Variante gewählt werden. Bei ersterer bekommt man eine Aufgabenstellung (z.B. drei Viererblöcke vertikal zu erreichen), die selbstverständlich gelöst werden muß, bevor der Einzug in den nächsten Level ermöglicht wird. Im zweiten Modus macht der Spieler, was er will. Er muß nur darauf achten, daß die Steine nicht an die Decke stoßen. Je mehr Steine man nun vom



# Konsolen

**»MEGAPANEL – witzig, spritzig, gut!«**

Screen fegt, desto mehr wird von einem Bildchen frei. Ist es ganz freigelegt, so erscheint ein Bild mit einem gezeichneten, japanischen Fräulein – zur Belohnung. Enttäuscht hat mich der Zwei-Spieler-Modus: Man spielt gegeneinander, und wer zuerst zwei Runden gewonnen hat, ist Sieger. Etwas mehr Abwechslung hätte nicht geschadet.

Megapanel ist ein kniffliges und verdammt gutes Spiel, das sich angenehm von der Masse der Tetris-Clones abhebt.

■ Hans-Joachim Amann

Grafik .....	6
Sound .....	9
Spielaufbau .....	10
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10

# DYNATEX

SEGA • GAME-GEAR • PC ENGINE/GT • ATARI LYNX • NINTENDO GAMEBOY

**Das Fachgeschäft für Videospiele!**  
**→ jetzt auch in Dortmund! ←**

» Brück's Center «, Brückstraße 42-44, 4600 Dortmund 1 (Capitol-Kinocenter)

Hier finden Sie alles, was das Videospieler-Herz höher schlagen läßt!

**Eröffnungsangebote:**

SEGA MEGA-DRIVE	
Aleste	DM 79,00
Gynoug	DM 89,00

GAMEBOY	
Gremlins II	DM 59,00
Super Contra	DM 59,00

weitere Top-Titel für sämtliche Geräte vorrätig!

**Internationaler Versand:**

**Telefon: 02301 / 4134 oder 4153 • Fax: 2634**

**Versandanschrift:** Inh. Hans-Jürgen Grahl, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede  
 - Händleranfragen erwünscht -

(Preislisten nur gegen frankierten Rückumschlag!)

Alle hier angebotenen Geräte sind ohne FTZ-Nummer und VDE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FTZ-Nummer kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!



# Konsole



## AERO BLASTER

**System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Kaneko, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz/ECS, 2800 Bremen

Einen guten Griff kann jeder Ballerfan sicherlich mit AERO BLASTER tätigen, denn nachdem die Fassung für die PC Engine vor einiger Zeit begeistern konnte, halten wir nun die Version für das SEGA MEGA DRIVE in Händen. Wer nun glaubt, eine 1:1-Umsetzung dieses

Zweisspieler-Simultan-Ballergames zu erwerben, der hat sich g'schnitten. Nicht nur, daß man die Hardware-Fähigkeiten des Mega-Drive genutzt hat (Parallax-Scrolling), nein, auch das Gameplay hat man hier und dort 'überarbeitet' – es wurde schlicht und einfach geändert. Manche Gegner schießen nicht mehr, andere doch, die Waffen sind nicht genau gleich, manche Gegner sind etwas größer, etc. Alles in allem könnte man die Sega- und PC-Engine-Fassungen trotzdem für gleichwertig halten, wäre



da nicht. ... tja, und jetzt kommen die weniger schönen Dinge, das heißt, hauptsächlich ein Ding, nämlich die vermässelte Kollisionsabfrage, bei der man sich allzuoft für ein nicht verlorenes Raumschiff bedanken muß. Seltsam ist auch die nun eingebrachte 'Pause' zwischen den einzelnen Levels. Es erscheint ein Bild, und man muß so ca. 10-15 Sek. warten. Das war's. Allen Unkenrufen zum Trotz ist die Sega-Fassung gelungen. Ein spielbares, actionreiches, und nicht zu einfaches Spiel mit Menükomfort, guter Grafik, gutem Sound und eigentlich allem, was dazu gehört. Einziges echtes Manko: Ich spielte es noch innerhalb der Testphase durch. Sechs Levels sind nunmal nicht genug!

Uli

Grafik .....	9
Sound .....	8
Spielablauf .....	7
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	8



## CASTLE OF ILLUSION - STARRING MICKEY MOUSE

**System:** Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin Games, 2000 Hamburg 26.

Mickey – unser kleiner Held – kehrt wieder zurück! Diesmal kämpft der kleine Mäuserich auf dem Sega Master System und das in allererster Güte! Ihr werdet es kaum glauben, aber CASTLE OF ILLUSION - STARRING MICKEY MOUSE ist der Mega-Drive-Version kaum unterlegen. Okay, die Grafik als auch der

Sound machen systembedingte Abstriche, doch ist die Grafik immer noch sehr farbenfroh, und Mickey besticht durch tolle Animation. Er hat sogar ein paar Animationsphasen dazu bekommen, denn nun kann er auch Steine, Schatztruhen etc. aufheben und werfen!

Die Level ähneln denen des Originals grafisch, sind aber völlig anders aufgebaut. Irgendwo sind sie auch verzwick-



ter, und es gibt mehr versteckte Bonusgegenstände. Ebenfalls mehr Gegner kriechen und fliegen durch die Level. Unter anderem gibt es nun Raupen und Spielzeugflugzeuge, die Mickey die Errettung Minnies erschweren.

Castle of Illusion ist ein hervorragendes Spiel, dessen Spielablauf zwar nicht gar so flüssig ist wie beim 16bitter, dafür aber einen Level mehr bietet. Fans von Mario & Co. sollten unbedingt mal hereinschnuppern.

hja

Grafik .....	11
Sound .....	9
Spielablauf .....	10
Motivation .....	11
Preis/Leistung .....	10



## TIGER HELI

**System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Treco, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen; Flashpoint, 5400 Koblenz.

Eine bessere Hardware muß nicht immer unbedingt ein besseres Spiel ergeben, dies wird uns diese Tage wieder gelehrt, denn die Umsetzung von TIGER HELI ist das, was ich als ziemlich

schwach bezeichne. Die japanische Company TRECO zeichnet für die Konvertierung verantwortlich und begibt sich damit zum zweiten Mal auf das Mega Drive Terrain. Daß die Jungs noch lernen müssen, steht außer Zweifel. Warum? Nun, die Grafik Tiger Helis ist durchschnittlich: teilweise nett und teilweise eine Katastrophe. Allein schon die Panzersprites hätte ich besser hinbekommen. Das Scrolling läßt auch zu wünschen übrig, an manchen Stellen hakt es und verweilt gar kurz an einer Stelle, ehe es weitergeht.

Tiger Heli bietet aber auch Positives. Sehr angetan hat es mir der Sound. Man-

che Kompositionen sind wirklich genial und reißen einen förmlich mit. Der Schwierigkeitsgrad ist gegenüber der PC-Engine-Fassung angenehm erhöht worden und zudem variabel. Insgesamt fiel Tiger Heli enttäuschend aus. Außerdem bietet es für heutige Maßstäbe bei einem Preis von 110 DM nicht genug.

Hans-Joachim Amann

Grafik .....	8
Sound .....	10
Spielablauf .....	8
Motivation .....	7
Preis/Leistung .....	7







# Hol sie Dir, die ECS Clubkarte !!!

**Clubvorteile:** spezielle Sonderangebote • Hotline • Clubzeitschrift • Reservierungsservice • Neuheiteninfos • Verlosungen • Wettbewerbe  
Anträge bei ECS München oder in jeder Filiale.

**GAME BOY**  
**SEGA**

MEGA DRIVE

**PC  
Engine**

**GAME GEAR**

**SUPER FAMICOM**

**AMIGA**

**MS-DOS**

**ECS Vertriebs GmbH**

**Versand & Laden**

**8000 München 80** • Rosenheimer Str. 92a  
Tel.: 089-4 48 93 89  
Fax.: 089-48 37 57

**7000 Stuttgart** • König-Karl-Str. 69

**2800 Bremen 1** • Birkenstr. 44  
Tel.: 04 21-30 23 45

**6595 Mainz/Gustavsburg** • Darmstädter-Landstr. 83  
Tel.: 061 34-5 33 99

**2000 Hamburg 54** • Kieler Str. 421  
Tel.: 040-54 30 10

**1000 Berlin 44** • Emserstr. 33  
Tel.: 030-6 25 30 30

**4700 Hamm 1** • Wilhelmstr. 25  
Tel.: 0 23 81-2 60 34

**4130 Moers 1** • Homberger Str. 72 a  
Tel.: 0 28 41-17 01 50

**8260 Mühldorf** • Ledererstr. 7  
Tel.: 0 86 31-1 59 12

**A—6020 Innsbruck** • Andechsstr. 85  
Tel.: 05 12-49 26 26



**MÜNCHEN-STUTTGART-  
BREMEN-MAINZ-  
HAMBURG-BERLIN-  
HAMM-MOERS-  
MÜHLDORF-  
ÖSTERREICH**

**...ist megastark!**



# Konsolen

## Manta, ey!



WRATH OF THE  
BLACK MANTA

System: NES, empf. VK-Preis: ca. 90  
DM, Hersteller: Taito, Japan, Muster  
von: Laguna, 6092 Kelsterbach.

WRATH OF THE BLACK MANTA  
- Was das alles ein könnte! Die  
Nachfolger-Serie von *Knight Ri-  
der* mit einem Rächer im schwarzen  
Manta, oder... - oder auch nicht.  
Denn leider ist unser Manta-Spiel ein  
stinknormales Actionspiel, bei dem ein  
Ninja-Recke die verschwundenen Kin-  
der einer Großstadt aufspüren muß. Es  
wird in altbekannter Manier getreten  
und geschossen, ein verzwickter Leve-  
laufbau mit Sprungeinlagen und End-  
gegnern sorgt für die gewohnte Action.  
Die Grafik ist dabei recht mager, Spiel-  
ablauf und Kampftechniken sind es  
ebenfalls. Über den Sound brauchen wir  
nicht zu sprechen. An offensichtliche  
Vorbilder wie *Super Shinobi* kommt das  
Game nicht heran, denn dafür ist es ein-  
fach zu durchschnittlich. **msu** ■



Grafik .....	7
Sound .....	6
Spielablauf .....	6
Motivation .....	5
Preis/Leistung .....	5

## MEGA-IN!



BUBBLE  
BOBBLE

System: NES, empf. VK-Preis: ca. 90  
DM, Hersteller: Taito, Japan, Muster  
von: Laguna, 6092 Kelsterbach

Wäre Herr Lukoschik ASM-Redak-  
teur und damit von Berufs wegen Spie-  
le-Sachverständiger, er hätte sein „Me-  
ga-In“ mit vollster Überzeugung ins Pu-  
blikum geschleudert. Denn BUBBLE  
BOBBLE, die Umsetzung des Automa-  
tenspiels aus dem Jahre 1986 von TAITO,  
ist einer jener Klassiker, die nie aus der

Mode kommen. Worum geht's? Ein  
kleiner Drache und sein Freund (falls  
Mitspieler vorhanden) muß sich durch  
100 Levels (jeweils bildschirmfüllend)  
kämpfen und die Geister vernichten, die  
sich in den Levels tummeln. Seine Waffe  
ist nicht ein Feuerstoß, sondern simple  
Seifenblasen, die er abschießen und da-  
mit die Feinde einhüllen kann. Die Bla-  
sen steigen sodann mit ihrer Fracht nach  
oben und müssen von dem Drachen  
nochmals zerstört werden, damit die  
Geister endgültig ihr Leben aushauchen  
und sich nicht wieder befreien. Viele,  
viele Sonderboni, Extrawaffen und der  
verflucht clevere, plattformmäßige Auf-  
bau der Levels sorgen für ungemein lan-  
gen Spielspaß. Die Spiel ist zudem tech-  
nisch blitzsauber umgesetzt worden  
und bietet ein paar neue Levels. Bubble  
Bobble *muß* man gespielt haben! **msu** ■



Grafik .....	6
Sound .....	7
Spielablauf .....	11
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10

## Spannend hoch zwei!



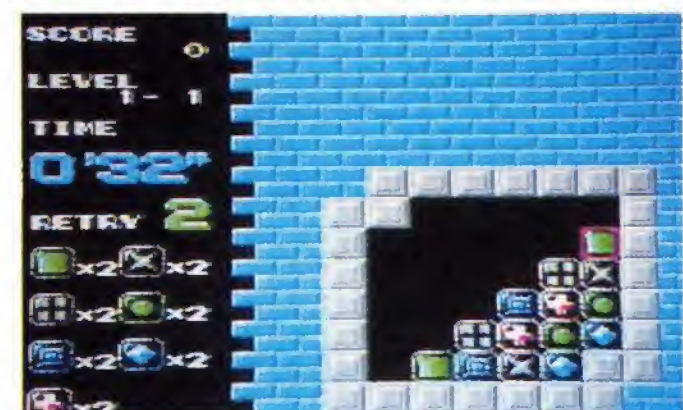
PUZZNIC

System: NES, empf. VK-Preis: ca. 90  
DM, Hersteller: Taito, Muster von:  
Laguna, 6092 Kelsterbach.

Der flotte TAITO-Dreier auf dieser  
Konsolenseite hat es wirklich in sich:  
Mag *Wrath of the Black Manta* nicht so  
ganz die gewünschte Qualität haben,  
*Bubble Bobble* und das vorliegende  
PUZZNIC haben sie ganz gewiß. Dabei ist  
Puzznic nunmehr die letzte einer gan-  
zen Reihe von Umsetzungen für

Heimcomputer und diverse Konsolen -  
und das Warten hat sich gelohnt. In dem  
Game geht's darum, unterschiedlich si-  
gnierte Steine per Stick so zusammen-  
zufügen, daß sie verschwinden.

Sind alle Steine von dem, zum Teil  
recht skurril geformten, Spielfeld ver-  
schwunden und das Zeitlimit eingehal-  
ten, ist die Runde beendet. Das Spiel ist  
super einfach und super motivierend;  
Continue-Funktion und Password-Mod-  
us sorgen für fortgesetzten Spielspaß.  
Das Neue bei dieser Umsetzung: Der  
Spielmodus namens „Gravnic“. Dabei  
werden - in Dutzenden neuen Levels -  
die Steine per Joystick alle auf einmal in  
die angegebene Richtung bewegt, bis sie  
auf ein Hindernis treffen; das Ziel des



Spiels bleibt das gleiche. Spielt sich toll!!  
Ebenfalls passend: Der wackere Sound  
und die ansprechenden Grafiken. Ein  
echter Hit! **msu** ■

Grafik .....	8
Anleitung .....	10
Spielaufbau .....	11
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10





HIER SEHEN SIE EINEN TYPISCHEN FRANZÖSISCHEN  
WEINBAUER BEIM TESTEN EINES NEUEN JAHRGANGS ...



FÜR KENNER NUR VOM FEINSTEN

# WINZER

IN VINO VERITAS

**BONICO**

Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



**BONICO** Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt:  
Tel.: 061 07/620 67



# Konsolen

## Gegenüberstellung

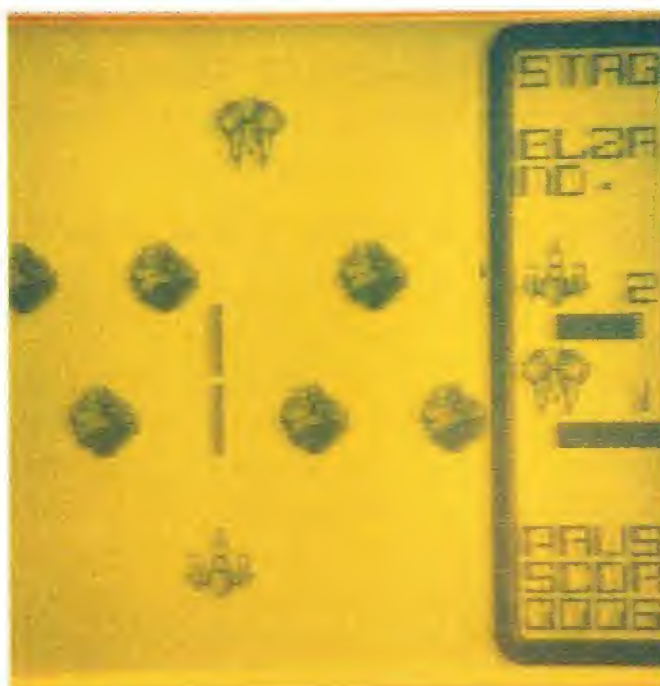


### VOLLEY FIRE

**System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Toei Animation Co., Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Es ist nicht besonders schlecht, und es ist auch nicht besonders gut. VOLLEY FIRE ist halt einfach nur ein Spiel. Zwei Raumschiffe stehen sich gegenüber und müssen sich beballern, bis eines von beiden platt ist. Erschwert wird die ganze Sache durch Hindernisse, die zwischen den Gegnern von links nach rechts vorbeiziehen. An diesen Steinen, Baumstämmen, Würfeln, oder was immer das auch darstellen soll, prallen die

Schüsse ab. Der Spieler muß also versuchen, die Schüsse dementsprechend geschickt zu plazieren, so daß das gegnerische Schiff genügend Treffer abbekommt.



Pro Level sind drei Gegner zum „Abschuß freigegeben“, die hintereinander auftauchen. Zwei Energiebalken am rechten Bildschirmrand verraten, wie es um die Schiffe steht. Verschiedene Extras, wie Bonuspunkte, Schutzschilde oder Zusatzleben, kann man ergattern. Allerdings müssen auch diese vorher abgeschossen werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, mit zwei Playern zu spielen.

Die Spielidee sowie die Grafiken erscheinen mir jedoch etwas flach. Ebenfalls kann ich nicht behaupten, daß ich mich Stunden mit diesem Game beschäftigen könnte. Einzig und allein die Musi ist es, die man bei Volley Fire mit „recht gut gelungen“ bezeichnen kann.

Sandra Alter

Grafik .....	6
Sound .....	9
Spielablauf .....	5
Motivation .....	6
Preis/Leistung .....	6

## „E-MOTIONS“-geladen



### HARMONY

**System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Accolade, U.S.A., **Muster von:** Discade, CH-8200 Schaffhausen.

Erinnert Ihr Euch noch an die drei K in der ASM 4/90? Jene gehören zu E-Motion und bedeuten: K-ernig, K-nifflig, K-ugelrund. Genau dieses Game gibt es jetzt für den GAME BOY. Für unseren „Kleinen“ erscheint es allerdings unter dem Namen HARMONY und wurde anstatt von U.S. Gold von der Firma ACCOLADE produziert.

Für alle, die sich nicht mehr an den Test in der 4/90 erinnern können, hier noch mal eine Kurzzusammenfassung: Auf dem Bildschirm erscheint eine gerade Anzahl Kugeln. Gleichfarbige Ku-

geln sollen zusammengestoßen werden, damit sie sich auflösen. Werden jedoch verschiedenfarbige Kugeln aneinandergedotzt, so entstehen wieder neue Kugeln. Das Ganze wird durch Hindernisse erschwert, um die man die Bälle herumjonglieren muß. Zusätzlich gibt es noch ein Zeitlimit. Sollte dies nicht eingehalten werden, zerplatzen die Kugeln, und pro geplatze Kugel verliert der Spieler ein Drittel der Energie.

Auf Amiga und ST glänzte dieses Ga-



me nicht nur mit guter Spielbarkeit, sondern auch mit hervorragenden Grafiken. Die Spielbarkeit bleibt auf dem Game Boy erhalten, nur mit der Grafik sieht's natürlich ein bißchen mau aus, denn mit Farben ist natürlich für den Game Boy nicht viel zu machen. Dieses Problem hat Accolade jedoch ganz einfach gelöst. Die Kugeln wurden mit diversen Symbolen belegt, ansonsten ist alles beim alten geblieben. Vom Feinsten!!! Aber nicht vergessen: Harmony ist nur etwas für Leute, die mit ihrem Game Boy gut umgehen können. Es gehört eine Menge Fingerspitzengefühl zu diesem Spiel. Hat man aber erst mal den Bogen raus, kommt man nicht mehr davon los!

Sandra Alter

Grafik .....	9
Sound .....	8
Spielablauf .....	10
Motivation .....	11
Preis/Leistung .....	10





# Denver einmal anders



## DENVER PRESENTE

**System:** Atari ST (getestet), Amiga, PC, empf. **VK-Preis:** umgerechnet ca. DM 89, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Wer jetzt an die glitzernde Welt der Ölbarone, an Intrigen und epische Dramen denkt, liegt ganz verkehrt. Denver ist der Name eines friedlichen, grünen Drachen, der gerne mit Kindern spielt. Er ist denn auch liebenswerter Star einer neuen Software-Sammlung von LORICIEL. Wie die Kollegen von *Lankhor*, machten sich die West-Pariser Gedanken um sinnvolle, spaßige Lernprogramme. Heraus kamen dabei zwei Spiele für Drei- bis Achtjährige, weitere Folgen sind in Arbeit.

**DENVER PRESENTE: JE DECOUVRE LES FORMES** ist ein Puzzlespiel. Formenvergleich, Konzentration und Präzision werden anhand der einfach-bunten Bilder geübt. 24 Motive von Denver, sei-

nen Freunden und Gemüsesorten stehen zur Wahl. Der Bildschirm teilt sich ins anschauliche Auswahlmenue (Motivgruppe, Größe der Puzzleteile, Mischfunktion) auf der einen und das gewählte Bild auf der anderen Hälfte. Jedes Bild läßt sich in 5, 10, 20, 40 oder 80 Teile zerlegen. Dann kommen aber selbst gestandene Eltern ins Schwitzen. Um das Kombinieren zu erschweren, kann

Züge, sowie die angestrebte Mindestzahl, also die der Puzzleteile.

Im zweiten Spiel übt man mit dem drolligen Dino die Farbwahrnehmung. **DENVER PRESENTE: JE DECOUVRE LES COULEURS** ist der Titel. Hier wird nach Herzenslust eingefärbt, radiert und neu gezeichnet. Zahlreiche Bilder können nachgepinselt, mit neuen Mustern versehen oder neu eingefärbt werden.



man eine Kontrolle einrichten, die mit Mißtönen jedes falsch gelegte Stück in den „Kasten“ zurücklegt. Am Ende erhält man die Zahl seiner

Das Schönste ist die Farbmischmaschine, die aus drei beliebigen Tönen neue mischt. Hier läßt sich hingebungsvoll experimentieren!



Beide ST-Spiele sind von interessierten Eltern oder Geschwistern auch ohne Französischkenntnisse leicht einzurichten. Mit der Maus kommen die Kleinen schnell zurecht, übersichtlicher läßt sich die Bildfläche nicht nutzen. Allerdings sind digitalisierte Sprachausgabe und Anleitung zur Zeit noch französisch. Beim erwarteten Erfolg der Serie werden vielleicht schon die Folgen zur Geschichte und der Zeit übersetzt angeboten. Eine niedliche Denver-Anstecknadel in jeder Packung bietet zusätzlichen Kaufanreiz. Gegenwärtig stört jedoch der, am deutschen Marktsegment gemessen, hohe Preis. Wer aber seinen Jüngsten sinnvolle Stunden am Computer erlauben möchte, sollte zugreifen. ■ *Eva Hoogh*

**Positiv:** Einfache Handhabung, lang anhaltender Spielspaß, Training der Farb- und Formenwahrnehmung.

**Negativ:** Hoher Preis, Sprachausgabe und Anleitung auf Französisch.

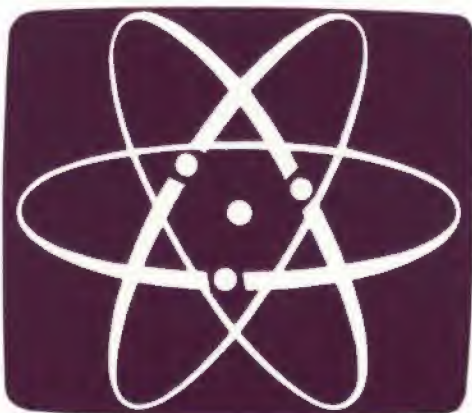
**Lerneffekt** ..... 8  
**Preis/Leistung** ..... 7

Zwei Themen – ein Ereignis:

## Hobby-tronic & COMPUTERSCHAU

### 14. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung. Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips. Sonderschauen: „Straße der Computer-Clubs“, „Historische Bürowelt – Technik von 1885 – 1950“.



### 7. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

**8.-12. MAI '91**

täglich 9-18 Uhr

Stark verbilligte Sonderrückfahrkarten an allen Bahnhöfen der DB – Mindestentfernung 51 km außerhalb VRR – plus Eintrittsermäßigung.

**Westfalahallen Dortmund**

**Messezentrum Westfalahallen Dortmund**



**A**b sofort findet Ihr allmonatlich die Konsolen-News in der Konsolen-Ecke. Ich informiere Euch hier über Software-Neuigkeiten, die wir in der folgenden Ausgabe testen, oder die in den nächsten Wochen erscheinen werden. So erhaltet Ihr einen kleinen Überblick darüber, was sich in den vier, sechs Wochen nach Erscheinen dieser Ausgabe auf dem Markt tun wird. Logo, daß Ihr auch über neue Hardware ausführlich informiert werdet.

Des weiteren möchte ich an all diejenigen appellieren, die einen Konsolen-Club gegründet haben oder gründen wollen, uns Infos über den Club zuzusenden. Kontaktadressen drucken wir dann selbstverständlich – sofern es nicht zu viele werden – im Feedback ab. Das gleiche gilt auch für alle Computer-clubs!

Außerdem findet Ihr auf dieser Seite meine persönliche Top-Ten. Dies soll aber nicht so bleiben, denn schon ab der folgenden Ausgabe soll dies „Eure“ aktuelle Hitparade sein. Was Ihr dafür tun müßt? Ganz einfach: Ihr schickt 'ne Postkarte mit dem Kennwort „Top Ten“ und Euren momentanen Lieblingsspielen an uns. Als Belohnung nehmen alle Einsendungen an der Schnippelchen-Verlosung teil!

Schreibt mir doch einfach mal, was Ihr über die Konsolen-News und Top Ten denkt. Nun aber endlich zu den News:

### HARDWARE:

Daß sich momentan auf dem Mega-Drive-Terrain einiges regt, ist schon seit Wochen zu beobachten. Software en masse „aus aller Welt“ wird für diese Konsole produziert. Etwas ganz Interessantes kommt direkt aus dem Hause SEGA. Hierbei handelt es sich um den ARCADE POWER STICK, einem Joystick, der sich durch seine robuste Bauart und Mikroschalter zum idealen Steuermedium für das Mega Drive entpuppt. Stufenloses Dauerfeuer und ein ergonomisch geformtes Design sind weitere Vorzüge dieses Sticks, der für ca. 130 DM erhältlich ist (Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg). Achtung: Von diesem Stick gibt es zwei Versionen: die offiziell-

le von Sega Deutschland und die importierte aus Japan. Der Unterschied: Die deutsche Version besitzt keine Mikroschalter – peinlich!

Des weiteren gibt es ein neues Pad – Pro-2 genannt –, das dieselbe Form des original Pads aufweist, doch zusätzlich Dauerfeuer und Slow-Motion besitzt. Mit 60 DM seid Ihr dabei. (Muster ebenfalls von Flashpoint).



Ein ganz heißes Eisen ist das GAME GENIE von CAMERICA. Mit diesem Modul, daß zwischen NES und Game Cartridge gesteckt wird, könnt Ihr ca. 180 verschiedene Games cheaten. Das heißt: unendlich viele Leben, Extrawaffen, mehr Cash und, und, und... könnt Ihr Euch dank des ausführlichen Handbuchs selbst beschaffen. Einziges Manko: Der hohe Preis, der bei ca. 150 DM liegen wird und die Tatsache, daß Nintendo of America gegen den Hersteller prozessiert! Deswegen gibt es momentan auch größere Schwierigkeiten, dieses Superteil zu beschaffen.

### SOFTWARE:

Alle Basketball-Fans dürfen sich schon jetzt auf die nächste Ausgabe freuen, denn wir werden Euch LAKERS VS. CELTICS für das MD und wahrscheinlich auch NBA CHALLENGE BASKETBALL für den Game Boy ausführlich vorstellen. Ebenfalls für den Game Boy sollen demnächst SOCCERMANIA, BURGERTIME DELUXE, DRAGON'S LAIR ADVENTURE, WORLD ICE-HOCKEY, MICKEY MOUSE II und ROBOCOP herauskommen. Ein besonderes Schmankerl für alle Action-Fans dürfte R-TYPE sein, das ebenfalls in Kürze auf allen Game Boys flimmern soll.

Leider sehr wenig aber immerhin etwas gibt es für die PC-Engine zu vermelden: POPULOUS, der Klassiker von ELECTRONIC ARTS wird in Bälde erscheinen. Ebenso ist eine Konvertierung von HATRI in der Mache, einem der Nachfolger Tetris'.

AMBITION OF CESAER, ein Rollenspiel zur Zeit des alten Roms, wird ebenfalls wie der All-Time-Klassiker SHANGHAI in den nächsten Tagen in Eure MD-Modulschächte wandern. MONSTERWORLD III, FATAL LABYRINTH und JUNCTION sind weitere Titel fürs MD, die wir Euch teilweise schon im folgenden Monat vorstellen werden.

Wer sich ein Super Famicom zugelegt hat, der wartet sicherlich schon sehnsüchtig auf neue Soft, und die kommt gleich massenweise! BIG RUN, DARIUS II, ULTRA MAN, SUPER ULTRA BASEBALL, Y's III und GOEMON sind nur einige der Titel, die bis Ende Mai erscheinen sollen. Eine kleiner Leckerbissen am Rande: SIM CITY wird es schon im April für das Famicom geben. Man darf also gespannt sein.

A-Man ■

## TOP TEN

1. Mickey Mouse (Mega Drive)
2. F-Zero (Super Famicom)
3. Super Mario World (Super Famicom)
4. Aero Blaster (PC-Engine)
5. Shadow Dancer (Mega Drive)
6. John Madden Football (Mega Drive)
7. Musha Aleste (Mega Drive)
8. Elemental Master (Mega Drive)
9. Megapanel (Mega Drive)
10. Burai Fighter Deluxe (Game Boy)



DIE ZEIT WIRD KOMMEN

# WARRIOR OF



# DARKNESS

DIE NÄCHSTE HERAUSFORDERUNG

**BOMICO**

Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



**BOMICO** Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt:  
Tel.: 0 61 07/6 20 67



# Konsolen

## Football – die erste:



### NFL FOOTBALL

**System:** Game Boy, **empf.**  
**VK-Preis:** ca. 65 DM, **Her-**  
**steller:** Konami, **Muster**  
**von:** ECS, 8000 München  
80

Football für den Game Boy? Ich muß gestehen, daß ich da ein bißchen skeptisch bin. Wie soll ein so komplexes Spielgeschehen authentisch für den Game Boy aufbereitet werden? Wenden wir uns zuerst dem Versuch zu, den KONAMI mit NFL FOOTBALL in diese Richtung unternommen hat.

Zuerst darf sich der Spieler entscheiden, welches Team er zu führen gedenkt und welches Team den Gegner stellen soll. Der Gegner wird entweder vom Game Boy oder per Video Link von einem zweiten Spieler kontrolliert. Wenn es dann zur Sache geht, steht als erstes die Wahl der Angriffsformation an. Hierbei muß man sich für eine der sechs zur Verfügung stehenden Formationen entscheiden. Mit der Wahl der Formation ist auch die Entwicklung des jeweiligen Spielzuges festgelegt, das

heißt, ob es sich um ein Lauf-, oder Paßspiel handelt. Beim Paßspiel stehen zwei Wide-Receivers zur Verfügung, die durch Drücken der Knöpfe A und B angespielt werden können. Wenn der Paß erfolgreich ist, wechselt die Steuerung vom Quarterback zum Receiver, der dann mit dem Ball noch ein paar Yards laufen kann. Beim Laufspiel bleibt die Kontrolle für den ganzen Spielzug beim Quarterback, der sich dann irgendwie durch die Verteidigungslinien mogeln muß. Wenn dann die Defensive ansteht, hat man die Wahl zwischen sieben verschiedenen Formationen, in denen man seine Mannen aufstellen möchte. Sobald der Angriff rollt, kann man durch Drücken der A- und B-Knöpfe den Spieler auswählen, den man steuern möchte. Nun heißt es, vorauszuahnen, bei welchem Spieler der Ball landet, auf ihn zuzurennen und ihn umzuholzen, damit der Gegner keinen Raumgewinn erzielt. Soweit fürs erste...

<b>Grafik/Animation</b> .....	<b>8</b>
<b>Sound</b> .....	<b>8</b>
<b>Realitätsnähe</b> .....	<b>8</b>
<b>Motivation</b> .....	<b>8</b>
<b>Preis/Leistung</b> .....	<b>8</b>

## Football – die zweite



### PLAY ACTION FOOTBALL

**System:** Game Boy, **empf.**  
**VK-Preis:** ca. 65 DM, **Her-**  
**steller:** Nintendo, **Muster**  
**von:** ECS, 8000 München  
80

Bei der Football-Version von NINTENDO fällt auf dem ersten Blick die ausführlichere Anleitung auf. Das liegt zum einen wohl daran, daß hier mehr Optionen zur Verfügung stehen, zum anderen daran, daß sie besser gegliedert und in einem augenfreundlicheren Outfit gestaltet ist.

Zu Beginn des Ganzen hat man die Wahl, ob man allein gegen den Computer, gegen einen anderen Spieler (so man zwei Game Boys und ein Dialogkabel besitzt) oder zu zweit gegen den Computer antreten will. Im Spiel selbst hat man, wenn man gerade in der Offensive ist, die Wahl zwischen sechs Formationen. Wenn die Formation ein Paßspiel bedingt, muß man außerdem noch eingeben, ob ein weiter, mittlerer oder kurzer Paß erfolgen soll. Beim Paßspiel wechselt die Kontrolle automatisch zum Receiver, sobald der Ball in der Luft ist. Somit wird also der Ball nicht automatisch gefangen, sondern man muß sich eben darum bemühen.

In der Defensive hat man die Wahl zwischen acht verschiedenen Formationen. Um einen gegnerischen Angriffsspieler zu stoppen, muß man entweder sehr nahe bei ihm sein oder man kann versuchen, ihn durch Anspringen, dem sogenannten „Diving Tackle“, zu Fall zu bringen.

Sollte nach vier Vierteln die Entscheidung noch nicht gefallen sein, geht es in die Verlängerung, wobei dann das erste Team, das punktet auch gewinnt.

Dieses war der zweite Streich, der Vergleich erfolgt sogleich...

<b>Grafik/Animation</b> .....	<b>10</b>
<b>Sound</b> .....	<b>9</b>
<b>Realitätsnähe</b> .....	<b>10</b>
<b>Motivation</b> .....	<b>9</b>
<b>Preis/Leistung</b> .....	<b>10</b>



Um es gleich vorweg zu nehmen: Wenn ich die beiden Games vergleiche, kommt **PLAY ACTION FOOTBALL** von **NINTENDO** besser weg als **NFL FOOTBALL** aus dem Hause **KONAMI**. Das fängt schon bei den Anleitungen an, wobei die der Nintendo-Version nicht nur besser gegliedert, sondern auch ausführlicher ist. Auch bei der Zahl der Optionen hat Nintendo eindeutig die Nase vor, denn hier läßt sich zum Beispiel auch der Schwierigkeitsgrad einstellen. Gut finde ich auch, daß man bei der Nintendo-Version zu zweit gegen den Game Boy antreten kann; immer vorausgesetzt, daß zwei Boys vorhanden sind, die beide über das Spiel verfügen und mit dem Dialogkabel verbunden sind. Über die Möglichkeit, mit einem Partner aus Fleisch und Blut zu spielen, verfügen beide Games. Im Spiel selbst hat Nintendo auch wieder die Nase vorn, da wegen der größeren Zahl von Optionen mehr Möglichkeiten der Spielentwicklung zur Verfügung stehen. Grundsätzlich stellt sich die Frage, ob es überhaupt sinnvoll ist, Football auf dem Game Boy zu spielen, da ein so komplexes Spielgeschehen auf dem kleinen Bildschirm in jedem Fall nur ungenügend in Szene gesetzt werden kann. Auch können die vielen Möglichkeiten der Spielentwicklung, die beim echten Vorbild vorkommen, vom Game Boy nur ansatzweise erfaßt werden. Hierbei liegt Nintendo allerdings eindeutig vor Konami.

Wenn man Football auf dem Bildschirm erleben will, empfehle ich entweder eine Übertragung im Fernsehen oder **JOHN MADDEN FOOTBALL** auf Sega Mega Drive.

■ **Dirk Fuchser**





# NEWS

Alle Welt redet von 3D: Lukoschik sieht sowieso nur noch doppelt, Mr. Tutti Frutti läßt ebenfalls alles plastisch schwabbeln, 3D-Tennis und 4D-Soccer machen erst mit der 5D-Brille so richtig Spaß. Der neueste Streich: **IPLAY 3D SOCCER** von **SILMULMONDO**. Verschiedene Kamera- und Blickwinkel sorgen für die totale Übersicht, verschiedene Spieltaktiken und optimale Ballkontrolle werden ebenfalls vom Hersteller versprochen. Zwei Spielmodi plus Zwei-Spieler-Option mit gesplittetem Screen, drei verschiedene Detailoptionen und neun verschiedene Geschwindigkeitsstufen sollen trotz aufwendiger Rechenarbeit für Rasanzen sorgen. Erhältlich ist IPLAY 3D SOCCER für den ST, Amiga, C-64 und PC, der Preis liegt bei ca. 80 DM.

Öfter mal was Neues – oder was altes. Das von uns vielgescholtene **SECOND WORLD** wurde vom Hersteller **MAGIC BYTES** komplett überarbeitet.

Die Jungs haben nicht nur alle Grafiken geliftet, sondern auch den Sound und die technische Seite des Strategiespiels aufgepeppt. Tut's euch rein! Erhältlich ist **SECOND WORLD** immer noch und sowieso für Amiga, ST und PC.



**Acht-Bitter aufgepaßt!** Laut **DIGITAL INTEGRATION** schöpft ihr neues Game **EXTREME** die 8-bit-Maschinen CPC, Spectrum und C-64 voll aus. In der Spectrum-Version dieses Action-Adventures soll sogar das (auf diesem Rechner) größte jemals gesichtete Sprite zu finden sein. Well, die Grafik sieht auf jeden Fall recht gut aus. Der Preis liegt bei ca. 30 Mark für Cassette und ca. 50 Mark für Disk.

## Baby von Bord!

In letzter Minute erreichte uns die fertige Fassung von **MIRRORSOFTS BRAT** für den **AMIGA**. Das Geschicklichkeitsspiel um den Windelwarrior hält, was es in der Vorabversion versprach: Schweißtreibende Action um Stopschilder und Ampeln, jede Menge Gegner und Boni, sowie eine feine Präsentation. Der Preis wird um die üblichen 85 DM pendeln. Einziges Manko: Man würde das volle Spielfeld gerne zoomen, so klein sind die vielen Details. Hier die Wertung:

Grafik .....	8
Sound .....	8
Spielablauf .....	9
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10

**\*GAMES\*NEU\*GAMES\*NEU\*GAMES\***  
**\*\*\*NEUERÖFFNUNG\*\*\***  
unseres Ladengeschäftes  
**IM WILDEN SÜDEN**  
**seit 1.MÄRZ 91**  
**THE BEST OF SHOPPING**

**F U N N Y S O F T W A R E**  
**o l i v e r h e c k**  
**Grazer Str. 34**  
**7000 Stuttgart-Feuerbach**  
**TEL. 0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25**  
**VERSAND + LADEN**

Programm	Amiga	Atari
688 Attack Sub.	64.95	
A 10 Tank Killer	79.95	79.95
Alcatraz	64.95	64.95
Alpha Waves	59.95	59.95
B.A.T.	89.95	79.95
Back to the Gold. Age	74.95	74.95
Bad Lands	54.95	54.95
Battle Isle	69.95	69.95
Battle Master	74.95	69.95
Battle Storm	64.95	64.95
Betrayal	72.95	72.95
Big Bang	39.95	39.95
Big Business	58.95	54.95
Billy the Kid	59.95	59.95
Buck Rogers dl.	94.95	
Bundesliga Manager	54.95	54.95
Cadaver	69.95	69.95
Car Vup	69.95	69.95
Castle Master	59.95	59.95
Challengers	74.95	74.95
Champion Ship Run	62.95	62.95
Chaos Strikes Back*	64.95	64.95
Chase HQ II	59.95	59.95
Chips Challenge	64.95	64.95
Chuck Yeager V 2.0	69.95	69.95
Colonels Bequest*	89.95	89.95
Conquest of Camelot*	89.95	89.95
Crown	57.95	57.95
Curse o. t. Azure Bonds	77.95	77.95
Damocles Miss. Disk	64.95	64.95
Das Stundenglas	72.95	72.95
Der Spion d.m. liebte	52.95	52.95
Dick Tracy	62.95	62.95
Die unendliche Gesch. II	69.95	
Dino Wars	54.95	49.95
Dragon Breed	64.95	64.95
Dragonflight	73.95	73.95
Dragons of Flame	69.95	69.95
Duck Tales	64.95	64.95
Dungeon Master	64.95	64.95
Elvira Mistr. o.t. Dark	72.95	72.95
Emlyn Hughes Soccer	59.95	59.95
Exterminator	59.95	59.95
F-16 Falcon	74.95	64.95
F-16 Falcon Miss. Disk1	54.95	54.95
F-16 Falcon Miss. Disk2	59.95	59.95
F-19 Stealth Fighter	74.95	74.95
F-29 Retaliator	59.95	59.95
Final Battle	64.95	64.95
Finale	64.95	64.95
Final Whistle	39.95	39.95
Galactic Empire	69.95	69.95
Geisha	64.95	64.95
Genghis Khan	82.95	
Golden Axe	69.95	62.95
Great Courts II	68.95	68.95
Gunship	50.95	50.95
Hard Drivin 2	58.95	58.95
Hillstar	69.95	66.95
Hot Rod	64.95	64.95
Imperium	67.95	67.95
Indiana Jones Adv.	69.95	69.95
Insects in Space	59.95	59.95
Invest	59.95	59.95
Ishido	64.95	
Jack Nicklaus Unlim. Golf	72.95	
James Pond	59.95	59.95
Kick Off II	58.95	58.95
Kings Quest IV*	88.95	74.95
Klax	48.95	48.95
Legend of Faerghall	69.95	69.95
Leisure Suit Larry III*	84.95	84.95
Lemmings	62.95	62.95
Lettrix	59.95	59.95
Light Corridor	58.95	58.95
LOGO	64.95	64.95
Loom	75.95	75.95
Lords of Doom	64.95	64.95
Lost Patrol	58.95	58.95
Lotus Esprit Turbo Chal.	64.95	64.95
M 1 Tank Platoon	74.95	74.95
MIG 29 Fulcrum	82.95	82.95
Maniac Mansion	69.95	69.95
Maupiti Island	64.95	64.95
Metal Masters	58.95	58.95
Midnight Resistance	59.95	59.95
Monkey Island	89.95	89.95
M.U.D.S.	69.95	69.95
Mystical	62.95	62.95
NAM - Vietnam	69.95	69.95
Narc	62.95	62.95
Night Shift	56.95	56.95
Ninja Remix	64.95	64.95
Nitro	59.95	54.95
Obitus m. T-Shirt	82.95	
On the Road	69.95	69.95
Operation Stealth	62.95	62.95
Pang	64.95	64.95
Panza Kick Boxing	74.95	74.95
Paradroid 90	64.95	64.95

VIELE KAUFEN BEI UNS - NICHT IMMER - ABER IMMER MEHR - FUNNY SOFTWARE

Programm	Amiga	Atari
PGA Golf Tour	69.95	
Pirates	63.95	68.95
Platinum	59.95	59.95
Platinum Top 4	59.95	59.95
Plotting	62.95	62.95
Police Quest II*	87.95	69.95
Pool of Radiance*	68.95	68.95
Power Monger	74.95	74.95
Power Slide	63.95	63.95
Puffys Saga	69.95	59.95
Puzznik	64.95	64.95
RA	54.95	54.95
Rainbow Island	59.95	49.95
Red Storm Rising	63.95	59.95
Rick Dangerous II	59.95	59.95
Riders of Rohan	62.95	58.95
Rings of Medusa	64.95	64.95
Robocop II	59.95	59.95
Rogue Trooper	64.95	64.95
Romance o.t. three Kingd.	99.95	
RVF Honda	59.95	59.95
S.T.U.N. Runner	59.95	59.95
Saint Dragon	62.95	62.95
Search for the King	64.95	
Second World	54.95	54.95
Sega Master Mix	62.95	62.95
Sherman M 4	69.95	69.95
Sim City	68.95	68.95
Simulcra	62.95	62.95
Ski or Die	69.95	
Space Quest III*	84.95	79.95
Speedball II	64.95	64.95
Spindizzy Worlds	69.95	69.95
Spirit of Excalibur	74.95	
Stratego	64.95	64.95
Super Monaco Grand Prix	64.95	
Super Off Road Racer	64.95	64.95
Super Skweek	54.95	54.95
Supremacy	75.95	75.95
Swiv	62.95	62.95
T.N.T.	68.95	68.95
Team Suzuki	59.95	59.95
Team Yankee	72.95	72.95
The Killing Game Show	59.95	59.95
Their finest Hour	74.95	74.95
Thunderstrike	64.95	64.95
Toki	64.95	64.95
Total Recall	62.95	62.95
Tournament Golf	64.95	54.95
Tower Fra	74.95	
Toyota Celica	59.95	59.95
Tracon 2	89.95	
Transworld	62.95	62.95
Turricane 2	64.95	64.95
TV Sports Basket Ball	74.95	
Ultima V	74.95	79.95
Ultima Ride	69.95	69.95
Ums II	72.95	68.95
Unreal	74.95	
Vroom	64.95	64.95
Warlords	69.95	
Welltris	64.95	
Wild West World	84.95	
Wings	72.95	
Wings of Death	68.95	68.95
Wolfpack	72.95	69.95
World Boxing Manager	54.95	54.95
Wonderland	75.95	75.95
Wrath of the Demon	69.95	69.95
X - Out	54.95	54.95
Xenon 2	69.95	69.95
Zak McKracken	69.95	69.95
Z-Out	59.95	

Speichererweiterung f.A 500 m. Uhr +Accu, abschaltbar	DM 79.00
Speichererw. f.A 500 m. Uhr+Accu +Dungeon Master	DM 139.95
Speichererw. f.A 500 m. Uhr+Accu +Kick Off	DM 134.95
Speichererw. f.A 500 m. Uhr+Accu +Cinemare (3 Sp.)	DM 199.95
Elektronischer Bootselector	DM 44.95
Maus-Joystick Umschalter	DM 39.95
ReisWare Maus	DM 79.95
Joystick Comp. Pro schwarz	DM 27.95
Joystick Comp. Pro transparent	DM 29.95
Joystick Comp. Pro tr.biau	DM 39.95
Floppy Drive 3.5 / slimline	DM 159.00
Floppy Drive 5.25 / slimline	DM 199.00
X-Copy III Incl. Hardware	DM 79.95
Drucker: Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM 898.00
Drucker: Fujitsu DL-1100 Color 24 Nadel	DM 998.00

\* 1 MB erforderlich  
Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten DM 8,-





So, Freunde, jetzt wollen wir **Euch**, die Besitzer jener supermegahyperoberscharfen Konsole **SUPER FAMI-CON**, mal so richtig scharf machen! Denn folgende Games werden noch dieses Jahr

für diese Superkiste erscheinen: **AUGUSTA GOLF; DARIUS II SPECIAL; SIM CITY; SIM EARTH; ZELDA IV; SUPERR-TYPE; Y'S III; DUNGEON MASTER; DIMENSION FOUR; FINAL FANTASY IV; RAIDEN; PRO SOCCER; DODGE BALL; ULTRAMAN; SUPER PRO BASEBALL; GUDLEEN; SUPER ULTRA BASEBALL; GOEMAN; POPPERS; HIRYN; ARABIAN NIGHTS; HEKATO; SONG AMSTER** und **DRAGON QUEST V**. Das sollte für's erste reichen!

Wer demnächst ein Programm von **BRODERBUND** kauft, hat damit gleichzeitig ein paar Mark für **SIERRA ON-LINE** erwirtschaftet. Der Grund: **SIERRA** hat **BRODERBUND** gekauft. Damit entsteht ein Software-Riese, der im Spielbereich einzigartig sein dürfte. **SIERRA**, die sich mittlerweile gar zu einer Aktiengesellschaft gemausert haben, bekommen damit nochmals einen dicken Einnahmenezuwachs von ca. zehn Millionen Mark jährlich. Da sieht man wieder, wie die arme Softwarebranche an den Raubkopien darben muß..

Hoch hinaus und weit nach vorn will **ELECTRONIC ARTS** mit der neuen **INTERPLAY**-Produktion **LEXI-CROSS** für den PC, verspricht man doch in der Werbung großspurig das „Quizspiel des 21. Jahrhunderts“. Hört, hört! Dabei geht's eigentlich ums schnöde Kreuzworträsteln, allerdings ergänzt mit strategischen Puzzle- und Memory-Features. EA verspricht 600 verschiedene Wortepuzzles, bei denen Buchstaben ausgelost, Wörter geraten und Vokale gekauft werden. Leider, leider wird wohl der beliebte „Kaufrausch-Modus“ á la „Glücksrad“ fehlen, denn es ist nicht anzunehmen, daß EA den glücklichen Gewinnern einer Spielrunde ihr niegel-nagel-neues Topfset überreichen wird.



### Blechbüchsen

Vier herrlich gezeichnete Level mit über 160 Screens und mehr als 40 mordgierigen Enemies durchstreift die ultimative Kampfmaschine **METAL MUTANT** im gleichnamigen Game von **PALACE SOFTWARE**. Dabei kann sie sich wie die berühmten Transformers in drei verschiedene Kampfgestalten verwandeln. Wann die Verwandlung stattfindet? Nun, Ende Mai und zwar für ST, PC und Amiga zum Standardpreis von 80-100 Markern.



### Die Katze läßt das Mäusen nicht ...

Weit über zwei Jahrzehnte stellte sich der Ex-Richter dem offenen Disput zwischen Geschäft und Moral, hegte und pflegte vornehmlich die Unschuld rechtlich noch unmündiger Jugendlicher. **Rudolf Stefen** (65), seit 1969 Vorsitzender der **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften** in Bonn, darüberhinaus Gründer der **Schriftenreihe der Bundesprüfstelle** sowie langjähriger Chefredakteur des eigens ins Leben gerufenen **BPS-Report** mit **News Letter** (monatliche Auflage 10.000). Er hätte aufgrund seiner Pensionierung aus Altersgründen mit Wirkung vom Februar dieses Jahres nun Ruh'vor Sex & Crime der eindeutig pervertierten Art in Computerspielen, Fernseh-, Kino- und Videostreifen, Comics, Schallplatten, Büchern und Zeitschriften. Doch: einmal Zensor – immer Zensor, Stefen kann's einfach nicht lassen. Und so leitet der alte Hase nun seit März '91 die **Deutsche Gesellschaft für Jugendschutz e.V.** in Bonn. Mit frischem Wind soll hier nun die Zurückdrängung und Verfolgung von Hardcore- und Gewaltdarstellung in allen Medienbereichen angegangen werden. Besondere Zielsetzung: Kinderpornographie und NS-Propaganda, letzteres insbesondere in Form von NS-Software.

### Tetris-Turnier

Die auf Konsolen, Amiga und PC spezialisierte Firma **ECS** in Bremen veranstaltet am 11. Mai um 10 Uhr ein Tetris-Turnier im Konsul-Hackfeld-Haus in der Birkenstraße.

Die Ermittlung des Gewinners läuft nach dem Doppel-KO-System. Zu gewinnen gibt es ein Mega-Drive plus Spiel, sieben Game Boy-Spiele und zwei noch geheime Sonderpreise.

Die Anmeldegebühr beträgt im Vorverkauf 7 Taler, ansonsten 9 Taler. Info: ECS, Tel: 0421/302345

### Oh-Oh-Seven

Der feuchtfröhliche Unterwasser-Agent **JAMES POND** kommt für das **SEGA-MEGA-DRIVE**. Endlich werden auch Konsolenbesitzer in den Genuß dieses witzigen Arcade-Games kommen. Die Amiga- und ST-Versionen waren schon ein voller Erfolg in 1990. Das von **ELECTRONIC ARTS** in England produzierte Spiel wurde von Steve Bak und Chris Sorrell auf das Mega-Drive umgesetzt und ist somit der erste rein englische Mega-Drive-Titel.



# Bazar



Deckel auf - Karte rein! Und schon habt Ihr Euren Amiga 500 um satte 512 KB getuned. Mit dabei: Eine akkugesperrte Hardware-Uhr (abstellbar) und das irre Rollenspiel NEUROMANCER. Zugreifen beim ROCTEC RM550C-Paket für

nur **149,-**  
Bestellnummer: M 100



Zocken wie in der Spielhalle könnt Ihr nun mit dem **MULTIFUNCTION JOYSTICK!** Joyboard mit einstellbarem Autofeuer, integrierten Paddles u.v.a.m.. Beste Microschalter-Qualität. Für Atari, ST, Amiga, C-64.

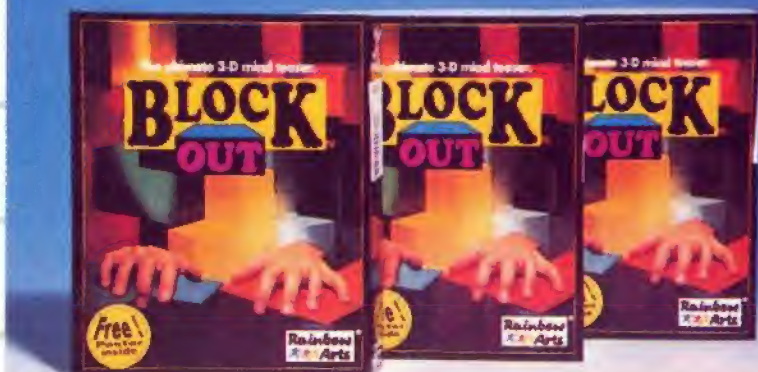
**39,95**  
Bestellnummer:  
M 200



Irres Fliegen - tolles Angebot: Den Klassiker JET gibt's nun komplett mit der Scenery-Disk JAPAN bei ASM für

**49,95**  
Bestellnummer: M 300

(nur für Amiga erhältlich)



BLOCK OUT - den „3 D-Tetris“-Hammer gibt's bei uns für IBM-PC (5,25- und 3,5-Zoll-Discs), Amiga und ST. Der Preis:

**49,95**  
Bestellnummer  
M 400

Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,- DM, Ausland 6,- DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.





# CONTACT

## Suche Software

**Suche für Apple:** Bomb Alley, Computer Bismarck, Guadalcanal-Campaign, Objektive, Kursk, Pursuit of the Graf, Speespektrum, Blitzkrieg, Gallipoli, Stalingrad, Invasion Force, Battle of the Bulge, etc., etc., etc. Ulf Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach (no Telefon)

**Einsteiger sucht günstige Software aller Art** für den Atari 1040 ST. Angebote an: Bernd Breitenfeld, Gartenstraße 14, 8522 Herzogenaurach.

**Suche für Atari ST MIDI-Software** (Cubase Notato usw., usw.) Manfred Wokaun, Brückenstraße 31, 8312 Dingolfing.

**Suche: T-Type I, Strider, Last Ninja II für den PC.** Wer kann mir beim Spiel Targhan mit Tips oder Plan weiterhelfen. Rufe an Telefon: 06332/15605, Hans-Peter Edel, Metzstr. 3, 6660 Zweibrücken.

**Suche Module für:** Sega Master + Mega Drive, Nintendo + PC-Engine, suche Super Famicom + Spiele, suche deutsche Anleitungen oder Kopien für Mega Drive Module, zahle! Telefon: 0431/641670, Roger Kerber, Rdsbg, Landstraße 58, 2300 Kiel 1.

**SUPER FAMICOM, Sega + 16 Bit, PC-Engine.** (Ver)kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche Famicom an die Stereoanlage oder an 1084 kein Problem. Telefon: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstraße 3, 5450 Neuwied 22.

**Suche SPIELHALLEN Platinen.** Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerdem verkaufe ich 'Konsolen' für Automatenplatinen. Interesse? Telefon: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstraße 3, 5450 Neuwied 22.

**Suche 100% Kopien von Videofox und Movie mit Handbuch.** Zahle 20 DM und Porto. Suche außerdem noch ein Videoarchivprogramm, zahle 5 DM + Porto. Bitte schnell anrufen: Telefon: 04221/22935, Michael Bartneck, Memeler Str. 27, 2870 Delmenhorst.

**C-64: Suche TV Sports Football auf Disk.** Biete für das Originalspiel 60 DM. Markus Siegmann, Londonstraße 3, 3400 Göttingen, Telefon: 0551/64861 (Nur in Originalverpackung!)

**Kaufe alle Originalprogramme für AMIGA + ATARI ST** die nicht älter als 2 Jahre alt sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Straße 38, 8070 Ingolstadt.

**Kaufe laufend gebrauchte Nintendo-Module** (nur europ. Version!). Tel: 0841/61407, Peter Skodawessely, Samberger Straße 4, 8070 Ingolstadt.

**Suche günstige Games für den Amiga** in komplett deutsch (Indy 3, Operation Stealth, Cadaver usw.) Schickt Eure Angebote an: Matthias Trautmann, Kantplatz 6, 2350 Neumünster (nur deutsche Games)

**Suche die Schachdatenbank "En Passant"** sowie Strategie- und Managerspiele für Amiga. Telefon: 06441/81464, Thorsten Eckhardt, Bachstr. 63, 6334 Asslar.



INH.: C. WAGNER

**Speicher-Erweiterung für AMIGA 500 auf 1 MB**  
DM 99,—

**Megachips / virusgeschützt**  
(abschaltbar/incl. Uhr - einfach einstecken)

**AMIGA-ZWEITLAUFWERK**  
(3,5" extern, abschaltbar, Erweiterungsport, Kontrollampe, Slim-Line)  
DM 166,—

(3,5" intern, A500 / A2000 - einfach einsetzen)  
DM 177,—

**SEGA MEGA DRIVE (+ 1 Spiel)**  
(deutsche Version) DM 444,—

AKTUELLE SOFTWARE — z. B.

AMIGA / ST	IBM
<b>DM 69,90</b>	<b>DM 89,90</b>
Battle Command	Knights of the Sky
Cadaver	Lightspeed
Great Courts 2	The Savage Empire
M1 Tank Platoon	Wing Commander
Maupiti Island	Red Baron
Powermonger	<b>DM 79,90</b>
Wolfpack	Silent Service II

Vorkasse + 4,— / Nachnahme + 6,50 DM  
Schnellsendungszuschlag + 4,50 DM  
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1  
Mo-Fr 10—14 Uhr / 17—20 Uhr  
Sa 9—12 Uhr

**Tel. 02051/85511**

**Fax 02051/85525**

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

**Suche!! Shoot-em-up-Struktur-kit** für Amiga, nur intakte Originale!!! Preis nach Vereinbarung! Ruft an: Telefon: 07366/7563 (Torsten) nach 18.00 Uhr!! T. Mann, Hohekreuzstr. 35, 7080 Aalen 15

**C-64!! Suche Original SSI-Ware C-64!!** und zwar: Carrier Force, Carrier Command (nicht Rainbird!!; SSI!), USAAF, Second Front. Anruf tut nicht weh, also call Stefan 06441/23951, möglichst zwischen 19.00 und 21.00 Uhr. S. Schmax, Ringstraße 18, 6330 Wetzlar 21.

**Ich kaufe die C-64 Spiele,** "Defender of the Crown" und "Micro League/WWF Wrestling" mit Anleitung und auf Diskette für 20-40 DM! Nur Original!! Jürgen Dietrich, Am Schlüssellacker 4, 6930 Eberbach.

**Suche dringend Anleitung + Codes für Starflight I, da meine verlorengegang.** Angebote an: Thomas Cordewiener, Reuterweg 52, 5100 Aachen-Haaren.

**Hilfe! Hilfe! Ich suche die beiden Megademos** "The Best of Crest" und "The best of Crest 2" für C64 auf Disk! Bitte schnell! Preis VB! Jan Winters, Hegholt 79 a, 2000 Hamburg 71. Danke!

**Suche gut erhaltene Originale für VHB 25,** Danke an Sim City, Populous, Powermonger, Pirates usw. Ruft an: Telefon: 06253/6527 oder 7618, Holger Blous, Im Gehklingen 35, 6149 Rimbach.

**Suche preiswert Sierra-Online Adventures.** Angebote an: Andy Oltmanns, Am Korsorsberg 33, 2906 Westerholt.

**Hilfe! Suche dringend das War-game Empire von Interstel** für Atari ST oder Original Anleitung. Frank Peters, Ringstr. 126, 4970 Bad Oeynhausen, 05731/4309

**Suche laufend Originalsoftware für den Amiga 500** (z.B. Elvira, Mig-29, Transworld u.a.). Mirko Jetschny, Rischenangerweg 3, 3404 Adelebsen. Keine Raubkopien! Nur Originale!

**!! Kaufe alle Originalprogramme für Amiga - Atari ST** die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt, 0841/87997

**\* Amiga \* Amiga \* Amiga \* Amiga \*** Habt Ihr Originalprogramme ??? Verkaufen ja, aber wie ??? Liste an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr

**\* Achtung an alle Amiga Freaks \*** Wollt Ihr Originale verkaufen?? Neue Idee. Auch große Posten. Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17 h

**\* Amiga \* Amiga \* Amiga \*** Suche Amiga Originalprogramme, alt und neu, zahle gut. Listen an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr

**\* Achtung an alle Amiga Freaks \*** Suche dringend Amiga Originale aller Art. Bitte Preislisten an Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17h

## Biete Software

**\*\*\*\* C-64 \*\*\*\* C-64 \*\*\*\* Achtung Sportfan \*\*\*\*** Ein unbedingtes Muß!! Die absolut realistische Rennbahn-Simulation! Kauf Dir Dein eigenes Pferd, setz Dich in den Sulky und steuere Deinen Traber zum Sieg! Das Ziel: Fahre während der 2 + 3-jährigen Saison -den gewinnträchtigsten im Trabrennsport -möglichst viel Geld ein! Ewige Bestenliste + abspeicherbare Zwischenstände! Rennsequenz in 100% Maschinensprache, weiches Scrolling, hervorr. Animation, spannende Rennen! Große Realitätsnähe auch durch viele strategische Elemente (z.B. Training) / einfach 20 DM in einen Brief an: S. Bauer, Rückertstr. 47, 8440 Straubing / Disk + Rückporto im Preis enthalten!! \*\*\*\* C-64 \*\*\*\* Die optimale Sport-Simulation \*\*\*\*

**You want the newest Software for your Atari ST and Amiga.** Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. System angeben.

**You're searching for hot stuff?** We've got it. Only Amiga-stuff. Beginners are welcome. Call 02461/3845. \* Amiga \* Amiga \* Amiga \* Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

**You want the newest Software for your Amiga and Atari ST.** Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. System angeben.

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST.** Contact us: "The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.



**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST.** Contact us: "The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST.** Contact us: "The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

**Hey Du:** Wir haben immer neueste Soft für Deinen C64. 100% Antwort, fast geschenkt. Info gegen 1,- DM bei: Patrick Christmann, Hauptstr. 83, 5417 Urbar (Germany)

**\*AMIGA\* Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! \*AMIGA\*

**\*\*AMIGA\*\* Topaktuelle Software günstig!** 48 Std. Schnellservice \* neueste dt. Anleit. \* zuverlässig \* regelmäßige Gratisliste \* Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien \*

**Amiga MS-DOS Amiga MS-DIS** Wir bringen Ihr Laufwerk ins Schwitzen!! Schnell, diskret und zuverlässig. N. Le-link, PO Box 27, L-3801 Schifflange. STORM the fucking best.

**Die Floppy ist kalt, denn die Software ist alt.** Die Box ist leer, ich brauche mehr. Wir helfen: sofort, schnell, zuverlässig, billig, gut, schön. Tel: 02461/3845 Amiga. Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

**Schnelle und diskrete Abos vom Fachmann.** Auf Amiga und MS-DOS. Qualität trägt einen Namen: STORM! Kostenlose Infos unter: N. Le-link, PO Box 27, L-3801 Schifflange, Tel: 00352/594014.

**IBM-PC! Verkäufe Originale:** RED BARON, LEMMINGS je 56,-; Indi 500, Populous, F-15, STRIKE EAGLE II, Larry 2, Ultima 5, Xenon II je 40,-; Bards Tale 2, Drakkhen je 30,-; CHESSMASTER 2100 25,-; Elite, Ghosts'n Goblins, Hanse, Gold Rush je 19,-. Tel: 089/7144553, Thomas Hüttel, Waldesruhe 28, 8000 München 70.

**\*\*AMIGA\*\* Verkäufe Originale:** Midwinter komplett dt. (45 DM), Cenon 2 (35), Fisch (30), Emlyn Hughes int. Soccer (35), Cyber World (25), Mindwalker (10) Tel: 06105/3908, Andreas Lellinger, Liebknechtstr. 7, 6082 Mörfelden-Walldorf 1.

**Verkäufe Originale: Corruption (PC, 20 DM).** Might & Magic 2 (C-64, 50 DM), Champions of Krynn (C-64, 40 DM), Fighter Bomber (C-64, 30 DM) und Colfman (C-64, 10 DM)! Tel. 0631/16792, Christian Bügenburg, Konr.-Adenauer-Straße 39, 6750 Kaiserslautern.

**Amiga Schweiz Amiga** Zu verkaufen die neueste Software. Die Soft mit Disk nur 3,- SFr. Auch Abos! Es gibt großen Mengenrabatt. Ruft doch mal an!! 055/278525. Sascha Ritz, Eichfeldstr. 3, C-8645 Jona

**ST: KQ 1-3, PQ 2, Pirates!** Starflight, Full Metal Pl., Chaos Strikes Back, Millennium 2, Kick Off 2, Oil Imperium je 20 - 30 DM, Tel: 08171/29770.

**Du brauchst Software?** Alles klar, wir besorgen's (natürlich die Soft) Nur für Amiga, und auch billig. Einfach nur 02461/3845 \* Amiga \* Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

**\*\*\* AMIGA \*\*\* HOT \*\*\* AMIGA \*\*\***  
**HOT \*\*\*** Habe die neueste Soft!!! Tel: 07035/4081 or 5192 (only Di u. Do. 17-21h) Only o-days Soft!!! \*\*\* AMIGA \*\*\* AMIGA \*\*\*

**Suchst Du alte und auch sehr neue Soft für Deinen Amiga??** Dann ruf' mich an!! Ich habe ein großes Angebot! Tel: 07025/4081 or 5192 (only Di u. Fr. 17h - 21h) Hot Amiga hot. Tomas Bridaric, Eichendorffstr. 8, 7442 Neuffen.

**Du brauchst Amiga-Software?** Du suchst zuverlässige Partner? Du möchtest schnell und billig beliefert werden? Natürlich willst Du auch eine Gratisliste! Okay! Ruf 02172/2343! Herbert Schneeweis, Lisztg. 2, 7132 Frauenkirchen.

**Biete Bad Blood, Ultima 6, Railroad Tycoon (Originale)** günstigst für PC an. Tel: 09181/42133 ab 17.00 Uhr. Walter Hofbauer, Zimmererstr. 2 B, 8430 Neumarkt i.d. Opf.

**IBM: KQ V (80), HQ II (70), Ultima VI (80), Sorcerian (50)** uva. Elke Greß, Fuhrmannstr. 8, 7550 Rastatt.

**ST-Originale:** Warp, Rock'n Roll, Xenon 2, STOS-Sprites, -Compiler, -MaestroPlus und Barnescreator, Gauntlet 2, Speedball Tel: 0221/364673 ab 18 Uhr, Siegfried Frank, Vochemerstr. 5, 5000 Köln 51.

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.**

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.**

**!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes?** Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Hein, PF 13, A-1145 Wien.

**\*\*\* AMIGA \*\*\* Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

**You're searching for hot stuff?** We've got it. Only Amiga-stuff. Beginners are welcome. Call 02461/3845. Amiga Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

**TELEFON 0711-262 42 09**

## HEISSE SOFT & COOLE PREISE

Sega Megadrive - Tiger Heli, Dick Tracy, Joe Montana Football, Volleyball, Aeroblaster, Gynoug, Skull & Crossbones, Phantasy Star III, Master of Weapon, Fantasy Zone II, Cross Fire, Super Airwolf, Caesar, Blodia

PC-ENGINE - Jackie Chan, Popoulus, S.C.I., It came..., Battle Chess, Lords of Rising Sun, Power Eleven, Might & Magic, Omega Fighter, TV Sports,...

GAMEBOY - das Neueste vom Neuesten auf Anfrage

ACHTUNG : JETZT AUCH SAMSTAGS GEÖFFNET !!!!!

**Fordern Sie unsere kostenlose GAME-NEWS mit aktuellen Spieletests an.**

**TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART 1**



**Amiga für ganz Europa!!** Guter Service! Schnelle Erledigung! Natürlich gute u. neue Stuff. Vor allem günstige

**\*\*\* Amiga-Austria \*\*\*** If you wanna have the newest stuff write to :

**Du suchst Amiga-Zuverlässigkeit?** Super-Service? Aktuelle Spiele und rasche Erledigung? Die 1. Adresse für den engagierten User: C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

**Die Floppy ist kalt, denn die Software ist alt.** Die Box ist leer, ich brauche mehr. Wir helfen: sofort, schnell, zuverlässig, billig, gut, schön. Tel: 02461/3845 Amiga. Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

**Amiga Originale!! Ich verkaufe:** Tie break 30 DM, L. of Fairghail 40 DM, Great Corts 2 50 DM, G.S. Tennis 30 DM, Power Monger 40 DM, Chase HQ 30 DM, Lombard Rally 30 DM, North and South 30 DM. Bei Interesse Tel: 02238/14522, Mario Heßel, Auf dem Rott 30, 5024 Pulheim 3.

**We are a hot couple of people and are selling software, too.** Everyone can buy here, fast + slow, heroes + lamer. There's one thing left to say: 02461/3845 (only Amiga) Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

**\* C-64 \* C-64 \*Achtung Sportfan\***

Ein unbedingtes Muß!! Die absolut realistische Rennbahn-Simulation! Kauf Dir Dein eigenes Pferd, setz Dich in den Sulky und steuere Deinen Traber zum Sieg! Das Ziel: Fahre während der 2 + 3-jähr. Saison -den gewinnträchtigsten im Trabrennsport -mögl. viel Geld ein! Ewige Bestenliste + abspeicherbare Zwischenstände! Rennsequenz in 100% Maschinensprache, weiches Scrolling, hervorr. Animation, spannende Rennen! Große Realitätsnähe auch durch viele strategische Elemente (z.B. Training) / einfach 20 DM in einen Brief an: S. Bauer, Rückertstr. 47, 8440 Straubing / Disk + Rückporto im Preis enthalten!! \* C-64 \* Die optimale Sport-Simulation \*

**\*\* AMIGA \*\* AMIGA \*\*** Neueste Games und Anwender abzugeb. Gratisliste anfordern, sendet an Willi Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

**\*\* Neueste Amiga-Software \*\*** Gratisliste anfordern, sendet an Willi Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

**Amiga \*\* Amiga \*\* Amiga** Topaktuelle Software abzugeben, Gratisliste anfordern, sendet an Willi Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

**\*\* Amiga-Fans aufgepaßt \*\*** die neuesten Games und Anwender abzugeben, Gratisliste, sendet an Postfach 231, 1142 Wien, Österreich.

**Amiga: Verk. 10 Disk mit 80 PD- Progr.** nur 20 DM + Porto (Vork. + 4 DM, NN (+ 7,50 DM)) bei: W. Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach.

**Amiga: Verkäufe Super PD-Soft sehr preiswert.** Liste Amiga PD gegen 1 DM anfordern bei W. Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach.

**Verk. Orig. Spiele für Amiga:** Indiana Jones - 30 DM, Klax - 15 DM, Falcon - 30 DM, Z-Out - 30 DM, Neuroman - 25 DM, The Plaque - 25 DM. Tel: 0711/446242 nach 18 Uhr, Robert Lakodi, Paprikastr. 62, 7000 Stuttgart 75

**SCHWEIZ Verkäufe neueste Software zu billigen Preisen.** Schreibt an STAR-FOX, Jojo Merkel, PO Box 139, 4153 Reinach o. ruft CH-061/7114378 an.

**A500 contact the nr. 1 in austria!!!** Modemtrading!!! Write to Dimpis/Energy, James Dillinger, PO Box 40, A-8041 Graz. Nr. 1 for the newest stuff. Forget the other geck's, contact Energy, Energy, Energy!

## MR - Soft

Hier spielt der Chef selbst !

AMIGA	ATARI ST	PC / AT
Buck Rogers kompl. dt. 89.90	Chaos strikes back 63.90	Buck Rogers kompl. dt. VGA 89.90
Eye of the Beholder 78.90	Dragon Flight 74.90	Dungeon Master *
Great Courts II 70.90	Dungeon Master dt. 63.90	Eye of the Beholder VGA 78.90
Ishido 63.90	Elvira kompl. dt. 74.90	Lord of the Rings * 78.90
Lemmings 59.90	Great Courts II * 70.90	Monkey Isl. kompl. dt. VGA 89.90
Monkee Islands dt. 89.90	Indiana Jones dt. 70.90	Ports of Call 81.90
Panza Kick Boxing 78.90	M1 Tank Platoon 74.90	Red Baron 89.90
Powermonger 78.90	Mig 29 Fulcrum 89.90	Secret Weapon of the Luftw. *
Railroad Tycoon *	Monkey Island kompl. dt. 89.90	Sim Earth dt. 89.90
Return of Medusa *	Speedball II * 63.90	Wing Commander 84.90
Secret Weapon of the Luftw. *	Turrican 55.90	Wing C. Mission 45.90
Wing Commander *	Ultima V * 78.90	Wing C. Mission II *

\* = wird erwartet      Versandkosten DM 8,-  
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

**Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen**

**Tel.:(0 60 74) 9 84 82 Fax.:(06074) 9 53 47**

Mon.-Sam. von 10.00-19.00

Michael Reimer \* Brandenburger Str. 1 \* 6074 Rödermark



# RICHARTZ

Computer-Fachversand  
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1  
(02153) Tel: 3736 Fax: 89329

Titel	GENRE	AMIGA	MS-DOS
A10-Tankkiller	SIM	84,50	89,50
A-MOS	ANW	99,50	-
Action Station	SIM	79,50	-
Adv. Tact. Fighter 2	SIM	69,50	69,50
B.A.T.	ADV	76,50	-
Back to the Fut. 2	ACT	64,50	64,50
Backgammon	-	56,50	-
Bane o.t. Cos. Forge	ROL	89,50	89,50
Betrayal	ADV	79,50	-
Boxing Manager	SIM	54,50	-
Cadaver	ADV	64,50	-
Challengers	SAM	79,50	79,50
Chaos Strikes Back	ERW	64,50	-
Crimewave	ACT	65,50	79,50
Crown	GES	65,50	72,50
Genghis Khan	STR	94,50	94,50
Ede the Duck	ACT	64,50	-
Epyx Sporting Gold	SAM	62,50	59,50
Eye of the Beholder	-	-	89,50
F-19 Stealthfighter	SIM	71,50	84,50
Fan World Dizzy tested	ACT	29,50	-
Flight of the Intruder	SIM	89,50	89,50
Gheisha	ADV	72,50	79,50
Gettysburg	STR	84,50	79,50
Great Courts 2	SIM	-	79,50
Indy Jones Adventure	ADV	67,50	69,50
Indianapolis 500	SIM	67,50	64,50
Insects in Space	ACT	64,50	-
Kick Off II-Fin. Whistle	ERW	39,50	-
Kings Quest 4	BOO	89,50	89,50
Klax	STR	49,50	54,50
Last Ninja 2	ACT	64,50	64,50
Leisure Suit Larry 3	ADV	89,50	84,50
Lemmings	GES	59,50	59,50
Lemmings i. HiRes-M.	!!!	119,50	119,50
Links VGA	SIM	-	89,50
M.U.D.S.	ACT	67,50	74,50
MIG 29 FULCRUM	SIM	79,50	96,50
NAM 75	-	79,50	-
Operation Stealth	ADV	64,50	74,50
Pirates	STR	64,50	59,50
Populous	ROL	64,50	64,50
Powermonger	SIM	69,50	79,50
Railroad Tycoon	SIM	-	84,50
Red Storm Rising	SIM	64,50	94,50
Revelation	ACT	54,50	69,50
Romance o.t. 3 King.	STR	109,50	109,50
Savage Empire	ROL	-	79,50
Secret of Monkey Isl.	ADV	79,50	74,50
Shanghai 2	STR	-	79,50
Sim City	SIM	69,50	64,50
Sim Earth	SIM	99,50	99,50
Sorcerer get all t.girls	ADV	-	79,50
Spindizzy World	ACT	62,50	-
Team Suzuki	SIM	58,00	-
Team Yankee	SIM	79,50	82,50
Their finest Hour	SIM	74,50	69,50
Time Warp	ADV	84,50	-
Trans World	SIM	69,50	74,50
Turrican 2	ACT	64,50	-
TV Sports Basketball	SIM	69,50	79,50
U.M.S. 2	SIM	79,50	89,50
Ultima 6	ROL	-	89,50
Warlock the Avenger	GES	65,50	-
Wing Commander	SIM	-	79,50
Wings	SIM	74,50	-
Wolfpack	SIM	79,50	84,50
Wonderland	ADV	72,50	89,50
X-Copy + Hardware	ANW	58,50	-
Zak McKracken	ADV	64,50	64,50

elekt. Bootselektor, ohne Löten	59,50
Kick-Umschalter, inkl. Kickstart	89,50
3,5" Amiga Drive, extern, Bus	179,50
5,25"-Laufwerk, extern, Bus	279,50
512 KB Ramerw., Amiga 500, mit Uhr	119,50
Mäuse, für alle Computer ab:	69,50
Soundblaster, Soundkarte	349,00
AdLib-Soundkarte, inkl. JUKEBOX	259,50
NoName Disks, 3,5", 50 Stück	49,50

## AMIGA-PD-PAKET-1

Spiele (Trucking, Pipeline etc) und Tools (AmigaFOX, A.R.P.Wbl.1.3 etc.) das ideale Paket für Einsteiger und Profis!  
10 Disketten, MF2DD, randvoll DM 39,50 (Angebot inkl. Porto und Verpackung!)

Einige Programme sind noch nicht lieferbar! Dies ist nur ein Auszug aus meinem Angebot! 24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter) DM 2,- (Briefmarken) für GESAMT-Katalog! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! NN-Versand Inland + 7,- / Ausland nach Absprache

**Tel: 02153 - 3736**

# SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

## BERLIN

### SoftPower Filialen

Wedding - Schwedenstraße 18c

Spandau - Schönwalder Str. 65

Moabit - Stromstraße 55

### SoftPower Stationen

Neukölln - Lahnstraße 94

Weißensee - Streustraße 69

Mariendorf - Mariendorfer Damm 51

Charlottenburg - Wundtstraße 58/60

## HANNOVER

### SoftPower Filiale

Hannover - Hildesheimer Str. 118

### SoftPower Station

Lehrte - Burgdorfer Straße 48

### HOTLINE:

Berlin (030) 492 20 56

Hannover (0511) 809 44 84

**Täglich Neuheiten!**

### A500 contact the nr. 1 in austria!!!

Modemtrading!!! Write to Dimps/Energy, James Dillinger, PO Box 40, A-8041 Graz. Nr. 1 for the newest stuff. Forget the other geck's, contact Energy!

### We are a hot couple of people and are selling software, too.

Everyone can buy here, fast + slow, heroes + lamer. There's one thing left to say: 02461/3845 (only Amiga) Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

### Alles Org. je 29,- + Porto; Ooze; Indian Mission; St. For. Harrier; Giana S.; Red Oktober; Mewilo; Populous; Asterix Mgl. Adv. C. Set; R. Mittelpkt. Erde; Ret. to A.; Halloween; Zork 1-3; Heroes o. t. Lance; Garrison 12; Fugger; Ogre; Golden Path; Gee B.A. Rallye - alles Amiga. H. Löffler Thunseldastr. 18, 4936 Augustdorf

Größter 128-er Club der BRD bietet 34 tolle Public-Domain-Disketten + Tips & Tricks. Liste gegen Rückporto bei U. Schwesig, Dorfstr. 9 a, 2406 Stockelsdorf.

Verkaufe meine dt. Anleitung zum Flugsimulator-2 für 10,- DM! Uwe Schwesig, Dorfstr. 9 a, 2406 Stockelsdorf, Tel: 0451/493306. Sofort anrufen!!!

Original Atari-ST Programme zum halben Preis!! Star Trek 32,50, ATF 32,50, F16 Combat 32,90, Fisch 36,50, Action Service 29,50, Fire Zone 36,50, Power Monger 36,50, The Sentinal 29,50, Kick Off II 32,50, Operation Harrier 32,50, Supremacy 36,50 usw... Liste anfordern bei: Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, Ruf: 04191/4320

### !!! ORIGINALE FÜR DEN AMIGA ZUM HALBEN PREIS !!!

Itali 1990 35,50, Skidoo 32,50, Kult 32,50, Oil Imperium 32,50, Paratroop 90 32,50, Division One 19,50, Aunt Arctic 32,50, Football Manager II 29,50, Intern. Soccer 29,50, Kick Off 29,50, Powerdrome 32,50, Star Wars 14,90 ... Liste by R. Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, Ruf 04191/4320

C64 C64 Verkäufe billig Spiele. (Originale). Liste gegen 1 DM Rückporto, spottbillig. Sebastian Spiekermann, Köhlerweg 31, 5750 Menden 1-Lübbke. C64 C64

MS-DOS: FM2 + Exp-Kit, Circus Attractions und Grand Monster Slam. Alle 3,5 Zoll für je 40 DM. Schreibt an: Stef-Blaschek, Mariental 2, 6957 Elztal-Dallau.

Amiga: Club Niveau! Wir reden nicht lang, wir machen! Sende einfach 3,- DM an uns u. Du bekommst umgehend eine vollgepackte Disk mit neuen Games und Info über diese neuartige Idee! Guter Service währt am längsten: Club N, Martin Giebel, Postfach 4147, 5840 Schwerte 4.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. - BGC, R. Tremel, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESER-LICH! schreiben.

Verkaufe für Atari ST das Spiel (org.) E-Motion zum Spottpreis v. DM 45 (gegen Vorkasse). Interessenten schreiben an: Stefan Graf, Gartenstr. 5, 8411 Wolfsegg.

\*\* CH \*\* SCHWEIZ \*\* CH \*\* Ver-kaufe neueste Soft! (ca. 1 Woche) Adr. System Zero, Urs Frei, Postf. 402, CH-4153 Reinach, Tel: 0041/(0)61/7119089

C-64. Verkäufe neuesten Stuff z.B. L. Ninja 3, Lemmings, Twin World, Blockout, Box- u. Bundesl. Manager, Pang, Toki, Loopz, Gremlins 2, Duck Tales! Telefon: 02302/89323 (Regi) 13.15 -14.30 (Mo-So) Reginald Ploch, Köstershof 16, 5810 Witten

Amiga - Biete neuesten Stuff. Auf jedenfall zuverlässig. Tausche Legend of Faerghail (Org.) gegen anderes Rollenspiel. Tel: 05491/4138 (Chris). PS: Ver-kaufe auch Lof. Call me or die. Christian Schäfler, Lilienthalerweg 11, 2845 Damme.

Biete Software für den Amiga. Disk ab 3 DM. Kostenlose Liste anfordern bei A. Jurzig, Hänigerstr. 7, 3101 Wathlingen.

### \*Amiga 500 Austria Amiga 500\*

Die neueste, aber auch ältere Software gibts günstig bei W. Schmid, Postfach 23, A-2326 Maria Lanzendorf/Austria \*\*\* Fordere schnell eine Gratisliste an.

!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Hein, PF 13, A-1145 Wien.

\*\*\* AMIGA \*\*\* Ich habe einfach alles!!! Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

Verk. Sega Master System + 18 Module Preis VHB! Auch Tausch gegen Mega Drive + Module mögl. 0431/641670, Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1.

Elvira - Mistress in the dark Wem gefällt diese Dame auch? Liste bei: Joachim Galesic, Postf.500411, 7000 Stuttgart 50. (Keine Raubkopien - nur Originalsoft)

Neu: die PD-Card!!! Die PD-Card verringert alle PD-Preise für C-64 um 20%. Die PD-Card gilt nur bei mir. Info gibt's gegen 1 DM von: Jens Neumann, Beu-neweg 21, 6108 Gräfenhausen.

C-64-Software Ich biete Transworld (20,-), Pirates -dt. (25,-), Reederei (20,-), Oil Imperium (15,-), Test Drive (15,-), Schreibt an Cujo Peisker, Heckenweg 2, 4428 Rosendahl 2.

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. System angeben.

Amiga-aufgepaßt Topaktuelle Games, Anwender, Anl., ständig neuesten Stoff. Internat. erste Adr.- Gratisliste anfordern: R. Fertl, Postf. 6, A-1145 Wien.

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga. Contact us: "The Elist", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

AMIGA\*\* Topaktuelle Software günstig! \* 48 Stunden Schnellservice \* neueste dt. Anleitungen \* zuverlässig \* regelmäßige Gratisliste \* Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien \*

You want the newest software for your Atari ST and Amiga. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. System angeben!!!

\*Austria\* Neue Software + Anleitungen für Amiga + PC zu vergeben. Wir suchen u. vergeben Assembler-Source. Schreibt an: Micron, G. Meikl, PF 839, A-1011 Wien.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Softw. für Amiga 500. Liste anfordern! Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga 500. Liste anfordern! Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga 500. Liste anfordern! Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

\*Austria\*Amiga\*PC\* Neue Software für Amiga + PC zu vergeben. Modem-imports, Abos, Anleitungen etc. Schreibt an MICRON, G. Meikl, Postfach 839, A-1011 Wien.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga 500. Liste anfordern! Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.



**Amiga \*\*\* Wir haben ca. 300 Programme vorr.** 6 Monate Garantie. Kleiner Auszug: Elvira, Fantasy World Dizzy, Chaos Strikes Back, Speicherweiterung. Gratisliste. Tel: Mo - Sa: 05382/4858, Ole Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim.

**PC \* AT \* IBM/Kompatible** Sucht Ihr neue Software für Euren AT? Dann fordert umgehend eine Gratisliste an. Schreibt an KW "PC/AT", Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien\*

**\*C64 \*C64 \*C64 \*** Call 0421/325419 (José) Warum? Weil ich 1. die neuesten Games habe, 2. 1 Disk nur 1,50 DM kostet u. weil es nix besseres gibt. José Tareen, Hain 17, 2800 Bremen 1. Only call.

**Super Super** Er ist da, suchst du PD für Amiga Atari zu super Preisen, oh Roger hat sie Atari ab April schreib oder ruf an Du bekommst eine Liste 0208/805535. Thomas Endemann, Marktstr. 125, 4200 Oberhausen 1.

**Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Schnell und 100% zuverlässig. Superpreise durch Mengengestaffel. Gratisliste anfordern. Schreibt an: Torsten Bastian, Badallee 10, 2253 Tönning. Amiga 500\*Amiga 500\*Amiga 500\*

**Preis? Leistung? Korrektheit? Topaktuell? Abos?** Nur vom Allerfeinsten! Abyss, Armin Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck (Amiga + PC Liste gegen 2 DM/10 ÖS in Münzen!)

**\* AMIGA \* Topaktuelle Software günstig!** \*\* 48 Stunden Schnellservice \*\* neueste dt. Anleitungen \*\* zuverlässig \*\* regelmäßige Gratisliste \*\* Thomas Beisser, Postf. 142, A-1140 Wien

**\*\*\*AMIGA\*\*\* Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! \*\*\*AMIGA\*\*\*

**Amiga: Mein Angebot** - Soft aus allen Bereichen von 86-90! Tlw. mit Anleitungen! Absolute Dumps gekoppelt mit Superservice müßten Dich überzeugen! E. Deus, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

**!! Amiga-aufgepaßt !!** Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

**Programmiere Intros, Demos, Menüs (AMIGA):** Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Send a blank disk and stamps for gratis demo-disk.

**T&D Usergroup is here!** Always the newest soft (modem)!!! Send one disc to this adress: T&D A.-Usergroup, T. Heinzl, Postfach 35, A-4501 Neuhofen an der Krems. Schreibt DEUTLICH!!!

**Atari-ST Games und Anwender-soft abzugeben.** Mehr als 1200 Top-Programme, bei Mehrabnahme 10% Ermäßigung. Liste anfordern bei: Comp-Software, K. Pölzler, Postfach 1000, A-8670 Krieglach/Austr.

**!!!!Österreich!!!!** Biete am laufenden Band die neueste Software für Amiga 500 und C64. Liste bekommt Ihr gegen 7 ÖS oder 1 DM. Schreibt an: Erich Kreuter, Raiffeisenstr. 11 a, A-8770 St. Michael. Ich hoffe bald von Euch zu hören.

**Verkaufe Abos für den C64!!!** Fordert meine Liste an!!! Verkaufe außerdem 2200 Cheats für 5 DM (zzgl. Porto) Interessenten schreiben an: Tim Grausam, Großer Kamp 35, 3170 Gifhorn.

**Allerneueste Software zu fairen Preisen für den Amiga (Abos)!** 10 - 29 Disks : 1,50 DM pro Disk, 30 - 59 Disks : 1,30 DM pro Disk, 60 - 99 Disks : 1,20 DM pro Disk, ab 100 Disks : 1,00 DM pro Disk. Für Preise inklusive Disks rechnet 1,20 DM pro 3,5"-Disk und 0,70 DM pro 5,25"-Disk dazu. Für mehr Infos schreibt an: F. Wensing, PF 108535, 4426 Vreden.

**Amiga --- Amiga --- Amiga ---Amiga** Biete Software für Amiga!! Tel: 05731/3925 (14 - 17 Uhr), 05732/74111 (18-23 Uhr) Nur telefonisch!! Frank Graumann, Wiesenstr. 17, 4970 Bad Oeynhausen.

**--- Amiga --- Amiga ---** Software für den Amiga in großer Zahl vorhanden! Tel: 05731/3925 (14 - 17 Uhr), 05732/74111 (18-23 Uhr) Frank Graumann, Wiesenstr. 17, 4970 Bad Oeynhausen.

**!!!! AMIGA !!!! 64er !!!!** Topaktuelle Software immer am letzten Stand, supergünstig und sicher alles. Liste bekommt Ihr gegen 7 ÖS, 1 DM Rückporto. Erich Kreuter, Raiffeisenstr. 11 a, A-8770 St. Michael. C64 und Amiga 500.

**Newest Amiga, PC 2, ST Stuff from USA** Pro Disk ab DM 2,50, ask for Abo-conditions! Info gg. Rückporto. We are the cheapest and fastest: Spreadpoint, Phil Hazard-Brown, Weidenkamp 6 a, 2000 Hamburg 67.

**Hallo Amiga!** Ob Zocker, Anw., Sport, Simulant oder Action-Fan: Ich habe das, was Ihr braucht in einer gigantischen Gratisliste zusammengefaßt!!! E. Deus, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

**Amiga-Prags!** Ich habe genau das, für jeden, was er braucht! Die totale Gratisliste sofort anfordern! Ich werde Dich überzeugen mit super Dumps + Anl. E. Pohl, Kortumstr. 110, 4630 Bochum 1.

**Verk. Orig. DinoWars 35,** Transworld 40, Kampfgruppe umd Carrier Command je 20 DM (da ohne Verpackung) auch Tausch gg. GameBoy-Moduls. Tel: 040/7965611, Thorsten Martens, Neumoorland 18, 2104 Hamburg 92.

**Amiga-Originale.** 100% ok: M1 Tank Platoon 60 DM, Shadow of the Beast II 60 DM, Licence to kill 35 DM, Northsea Inf. 35 DM, Zak Mc Kracken 40 DM, Toobin 35 DM, alle zus. 200 DM (NP 420 DM) Tel: 07082/50440 (ab 14 h) Christoph Nübel, Mähfeldstr. 113, 7541 Straubenhardt 4

**If you want hot stuff for your Amiga, than call:** 07843/2274 (ask for Sascha), beginners are welcome! I'm 100% fair, call or die! Sascha Schmidt, Sonnenhalde 5, 7592 Renchen

**Amiga-PD! Ich verkaufe für wenig Geld PD-Soft.** Fordert Gratisliste oder 3 Probedisks + Liste für 5 DM an. Ich tausche auch im Verhältnis 1:1. Write or call to: Daniel Kempkes, Bömkeweg 56, 4290 Bocholt, Tel: 02871/12214. Jeder erhält 100% Antwort!

**IBM:** F-19; Full Blast, 4x4 Off Road und Captain Blood ab 3 Uhr 0231/756477, Daniel Neumann, Feldhofstr. 4, 4600 Dortmund 50.

## DER ETWAS ANDERE VERSAND!

**24-Stunden Service!**

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

### NINTENDO GAMEBOY

Grundgerät incl. Spiel "Tetris" 159,-  
Batterieset mit Netzteil 75,-  
weitere Spiele:  
Alleyway, Golf, Pinball, Qix,  
Solar Striker, Super Mario Land,  
Tennis, Wizard & Warriors je 49,-

### ATARI POWER PACK

Compilation mit 20 Super-Spielen original von ATARI 99,-  
z.B. Gauntlet II, Outrun, Space Harrier, Starglider, Afterburner

### PUBLIC DOMAIN

Aus unserer umfangreichen PD-Sammlung für den ATARI ST kostet JEDE DISKETTE nur 5,-

### SPIELESOFTWARE: ST / PC / AMIGA

Airline Transport Pilot - 139,-  
Chess Simulator 85,- 85,- 85,-  
Chess Champion - 95,-  
Chips Challenge 75,- - 75,-  
Countdown - 100,-  
Crown 80,- 90,- 80,-  
Elite 65,- 80,- 80,-  
F-16 Falcon 80,- 115,- 95,-  
F-16 Falcon Miss. Disk II 65,- - 65,-  
F-19 Stealth Fighter 95,- 115,- 95,-  
Flight Simulator II dt. 129,- - 95,-

### SPIELESOFTWARE: ST / PC / AMIGA

jede Scenery Disc dazu 45,- 45,- 45,-  
Galactic Empire 100,- 120,- -  
Genghis Khan - - 120,-  
Great Courts 2 - 90,- 90,-  
Gremlins 2 60,- 90,- 85,-  
Hard Drivin 2 85,- 100,- 85,-  
Kings Quest V - 115,- -  
Lemmings - - 80,-  
Links - 115,- -  
Lord of the Rings - 115,- -  
Mig 29 110,- - 110,-  
Mighty Bomb Jack 65,- - 85,-  
M.U.D.S. - 95,- 85,-  
Mystical 90,- 90,- 90,-  
Narc 80,- - 80,-  
On the Road 85,- - 85,-  
Panzer Kick Boxing 95,- - 99,-  
Powermonger 95,- - 95,-  
Rapcon - 115,- -  
Railroad Tycoon - 115,- -  
Red Baron - 115,- -  
Secret of the Monkey Island - 75,- -  
Sim City Architectural 1 - 50,- -  
Sim City Terrain Editor - 50,- 50,-  
Sim Earth - 130,- -  
Space Quest 4 - 120,- -  
Speedball II 85,- - 85,-  
Turrican 2 75,- - 75,-  
Ultima VI - 115,- -  
UMS 2 At War 75,- 90,- 75,-  
Warlock 80,- - 80,-  
Wing Commander - 119,- -  
Wing Comm. Secret Miss. - 45,- -

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware, und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten.

**COMPUTER-VERSAND**  
**Schlichting**  
...der etwas andere Versand

Rund um die Uhr: ☎ 030 / 786 10 96

Playsoft-Studio-Schlichting  
Computer-Software-Versand GmbH  
Postanschrift / Ladengeschäft: Katzbachstraße 8  
D-1000 Berlin 61  
Fax: 030/786 19 04 · Händleranfragen erwünscht

**Amiga Software** Softw. zu günstigen Preisen! Habe immer das Neueste! Bin 101% zuverlässig! Auch Abos! Tel: 02389/1256, Sascha Goebel, Beckingshof 34, 4712 Werne.

**Verkaufe für Amiga Originale Transworld und Z-Out!!!** Preis VB! Schreibt an T. Eckel, Mathildenhütte 19, 3388 Bad Harzburg.

**Original ASM-Gewinner Demo für C64** "Best of CrestII" der Gruppe Crest. 3 Disk.-Seiten für nur 10 DM + frankierten Rückumschlag an: R. Tögel, Thingstr. 25, D-7000 Stuttgart 80.

**\*AMIGA\* Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Auch viele dt. Anl. vorhanden. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger(innen)! \*AMIGA\*

**Newest Amiga, PC 2, ST Stuff from USA** Pro Disk ab DM 2,50, ask for Abo-conditions! Info gg. Rückp. We are the cheapest and fastest: Spreadpoint, Phil Hazard-Brown, Weidenkamp 6 a, 2000 Hamburg 67.

**\* Schweiz \* Amiga \*** Wir verk. neueste Amigasoftware-Abos zu günstigen Preisen. Infos bei: Tigersoft, Thomas Sonderegger, PF 16, CH-9443 Widnau

**The Special Brothers.** Wir bieten die neueste u. auch ältere Amiga-Software. 100% Antwort. Infos: Schroeder Joes, P.O.Box 206, L-3403 Dudelange, Luxemb.

**Software? Kein Problem!!** Wir haben alles (oder fast?) Also, nicht zögern, sondern anrufen. Ran ans Telefon und 02461/3845. Only Amiga! Only Amiga! Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

**\*\*\*AMIGA\*\*\* Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!!

**!! Amiga-aufgepaßt !!** Topakt. Games, Anwender, Anleit. ständig neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste an: R. Fertl, Postf. 6, A-1145 Wien.

**Verk. C64 (Zak, Pirates, Man. Mansion, Oper. Nept.)** je 20,-. Sega Mega (Basketb., Alex Kidd) je 35,-. Phantasy Star 2 45,- Master (Wonder Boy 2, Phantasy Star 1, Cal. Gam. Mir. Warr.) je 25,- Tel: 08232/1654, Timo Buhte, Gartenstr. 4 d, 8932 Graben.

**Newest Amiga, PC 2, ST Stuff from USA** Pro Disk ab DM 2,50, ask for Abo-conditions! Info gg. Rückporto. We are the cheapest and fastest: Spreadpoint, Phil Hazard-Brown, Weidenkamp 6 a, 2000 Hamburg 67.

**C64 Verkaufe superbillige Superspiele.** Liste umsonst! Verkaufe auch Pokes. Schreibt an Dirk Ilgner, Im Flecken 14, 3007 Gehrden 1. Habe bereits über 200 Spiele!!!

**STOP \* AMIGA \* STOP:** Software von A.C.E. schnell u. zuverlässig. Jede Menge Stuff und Anleit. Info an A.C.E., Djemal Sabanovic, PF 3054, A-1141 Viena, -222/2620343. Barrückporto + Leerdisk für Infodisk!

**\*\* AMIGASTUFF \*\*** Habe immer die neueste Amigasoftw. günstig abzugeben! Info an A.C.E., D. Sabanovic, PF 3054, A-1141 Vienna, -222/2620343. Barrückporto + Leerdisk für Listing mit-schicken, danke!!



# STEINHAUER

## COMPUTERSPIELE

TEL.: (0 86 31) 9 07 70

24 Std. Bestellannahme

### AMIGA + ST

ADVANCED TACT. FIGHTER II	67,90
ALPHA WAVES	62,90
BATTLE COMMAND	64,90
BIG BUSINESS	52,90
DAMOCLES (ST)	62,90
DAMOCLES (AMIGA)	34,90
DAS BOOT	74,90
DINO WARS	52,90
DRAGON WARS (AMIGA)	67,90
DUCK TALES	62,90
E-MOTION	29,90
ELVIRA	72,90
FINAL WHISTLE (ERW.)	36,90
GREAT COURTS 2	67,90
HARD DRIVIN' II	62,90
KICK OFF 2	54,90
KILLING CLOUD (AMIGA)	72,90
KILLING CLOUD (ST)	59,90
LEGEND OF FAERGHAIL	67,90
LIGHT CORRIDOR	57,90
LOOPZ	49,90
LORDS OF DOOM	64,90
LOST PATROL	62,90
LOTUS ESP. TURBO CH.	62,90
MAGIC FLY	67,90
MASTER BLAZER	67,90
MIDNIGHT RESISTANCE	62,90
MIG 29 FULCRUM	84,90
M.U.D.S.	67,90
PANZA KICK BOXING	74,90
PGA-TOUR GOLF (AMIGA)	67,90
POPULOUS	67,90
POWERMONGER	74,90
PROJECTILE	67,90
RA	54,90
SECRET OF MONKEY ISL.	89,90
SIM CITY	72,90
SUPER SKWEEK (AMIGA)	54,90
TURRICAN II	59,90
TRANSWORLD	64,90
UNREAL (AMIGA)	74,90
W.C.S. ITALYA 90 (ST)	34,90
WELLTRIS	62,90
WONDERLAND	74,90
Z-OUT	54,90

LÖSUNGSBÜCHER AUF ANFRAGE

### PC

ADVANCED TACT. FIGHTER II	67,90
ALPHA WAVES	64,90
BATTLE COMMAND	72,90
BIG BUSINESS	59,90
CRASH COURSE	74,90
DAS BOOT	84,90
DINO WARS	59,90
DUCK TALES	62,90
E-MOTION	59,90
ELVIRA	92,90
GREAT COURTS 2	67,90
HARD DRIVIN' II	72,90
HARD NOVA	74,90
KICK OFF 2	67,90
KINGS QUEST V (VGA)	99,90
LARRY III (D)	84,90
LEGEND OF FAERGHAIL	74,90
LOOPZ	64,90
LORD OF THE RINGS	89,90
LORDS OF DOOM	64,90
LOST PATROL	72,90
MASTER BLAZER	74,90
MIG 29 FULCRUM	84,90
M.U.D.S.	74,90
PANZA KICK BOXING	74,90
PGA-TOUR-GOLF	67,90
RED BARON	84,90
RISE OF THE DRAGON	84,90
SAVAGE EMPIRE	89,90
SECRET OF MONKEY ISL.	74,90
SILENT SERVICE II	79,90
SIM CITY	72,90
SIM EARTH	94,90
SPACE QUEST IV	92,90
TRANSWORLD	72,90
WELLTRIS	62,90
WING COMMANDER	89,90
WONDERLAND	89,90
WOLFPACK	84,90

Nachnahmegebühr: DM 7,50

Vorkasse: DM 5,-

Preisliste: DM 1,60 in Briefmarken

Servicezeiten:

Mo-Fr: 10-12 Samstag: 10-12 Uhr

Mi-Do: 14-16 u. 19-20.30 Uhr

Computerspiele STEINHAUER

Max-Eyth-Str. 10, 8266 Tegging

**Amiga-Austria!** For the latest upcoming warez on Amiga contact T.F. Inc. fast at: Markus Winter, Postfach 11, 3701 Gr. Weikersdorf!! Send 10,- (2 DM) for a List \*\* No Lamers \*\*\* Be fast\*

**Software? Kein Problem!!** Wir haben alles (oser fast?) Also, nicht zögern, sondern anrufen. Ran ans Telefon und 02461/3845. Only Amiga! Only Amiga! Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

**Verkaufe für PC:** Loom 50 DM, Centuri on 40 DM, Italy 1990 30 DM, Thexder u. Track Suit Manager 25 DM u. Uridium u. World Games 20 DM, Klaus Windeler, Krähenkamp 28, 4520 Melle 7, Tel: 05226/5060

**Verk. 13 Orig. Amigagames z.B. Falcon + Mission Disk 1 + 2,** Captive Journey und viele andere ü DeLuxe Paint 2 und Devpac Assembler V2.0 + Buch VB 400 DM. 089/9037427, O Ermaier Andreas, Münchnerstr. 2 a, 8011 Aschheim.

**+++++ AMIGA +++++ Topaktuelle Software günstig!** +++ 48 Stunden Schnellservice +++ neueste dt. Anleitungen +++ zuverlässig +++ regelmäßige Gratisliste +++ Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien +++

**Du brauchst Software?** Alles klar, wir besorgen's (natürlich die Soft) Nur für Amiga, und auch billig. Einfach nur 02461/3845 \* Amiga \* Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

**Super PD-Club!** Wir haben über 200 PD-Disks schon für 1.00 DM (beidseitig bespielt) List auf Disk 2.00 DM. S. Kornowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck (C-64) 10 Disks nur 9,- DM.

**Amiga! Verk. Software je Disk 5 DM.** Liste anfordern. Bitte auch frankierten Rückumschlag beilegen. Alexander Hailfinger, Striehweg 18, 7419 Sonnenbühl 3.

**C=64!!!** Verk. Softw. für C=64. Liste gg. 1,- DM Rückporto bei René Bodenröder, Mühlgasse 44, 6309 Rockenberg 1.

**\*\*\*\* AMIGA \*\*\*\* Topaktuelle Software günstig!** \*\*\*\* 48 Stunden Schnellservice \*\*\*\* neueste dt. Anleitungen \*\*\*\* zuverlässig \*\*\*\* regelmäßige Gratisliste \*\*\*\* Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien \*\*\*\*

**Verkaufe C64-Games:** Pirates! 35,-, Hillsfare: 35,-, Apollo 18: 20,-, Schreibt: Klaus Ullrich, Nibelungenstr. 12, 6149 Rimbach oder Tel: 06253/7618. Suche auch Software für Amiga + PC.

**Super Spiele für den PC** Populous (45), Promised Lands (15), Gns or Butter (50) by Andre Tölpe, Beuke 11, 3208 Giesen-Hasede, 05121/770001

**Verkaufe C64 Soft** Habe Turrican uvm. Suche T.M. Hero, Turtles sowie Duck Tales. Schreib mit 1 DM RP an Thorsten Rink, Dorotheenring 39, 2085 Quickborn. Tausche auch. Only C64.

**Du suchst Amiga-Zuverlässigkeit?** Super-Service? Aktuelle Spiele und rasche Erledigung? Die 1. Adresse für den engagierten User: C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

**!! Amiga-aufgepaßt !!** Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

**\*\*\* AMIGA \*\*\* Topaktuelle Software günstig!** \*\* 48 Stunden Schnellservice \*\* neueste dt. Anleitungen \*\* zuverlässig \*\* regelmäßige Gratisliste \*\* Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien \*\*\*

**You want the newest Software** for your \*\*\*ATARI ST or AMIGA\*\*\* Contact us: "The Elite", Postfach 532, A-1100 Wien.

**You want the newest Software** for your \*\*\*ATARI ST or AMIGA\*\*\* Contact us: "The Elite", Postfach 532, A-1100 Wien.

**Infolge Systemwechsels zu verkaufen:** ca. 30 Originalspiele für Amiga. Pro Game 12 DM oder 10 sFr. Alle zusammen nur 300 DM oder 250 sFr. Tel. Schweiz 01 7861121, Marcel Fritsch, Müllbachstr. 19, CH-88805 Richterswil

**Topgünstige Originale!** Pro Original nur 12 DM oder 10 Fr. Tel: Schweiz 01 7861121, Marcel Fritsch, Müllbachstr. 19, CH-88805 Richterswil

**Verk./Tausche Origin. PC-Spiele** Elvira, Intruder, Lords of Doom, Sindbad, Capt. Blood, Villow, Mayday Squad, Verk. Backgammon-Computer. Tel: 0941/87883 ab 19.00 Uhr. Erich Zink, Blütenstr. 13, 8417 Kareth

**Wir haben immer die neueste Amiga, C64 u. Atari ST Software.** Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. - BGC, R. Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

**!! Amiga-aufgepaßt !** Topakt. Games, Anwender, Anleit., ständ. neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anford.: R. Fertl, PF 6, A-1145 Wien.

**! Amiga-aufgepaßt !** Topakt. Games, Anwender, Anleit., ständ. neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anford.: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

**! Amiga-aufgepaßt !** Topakt. Games, Anwender, Anleit., ständ. neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anford.: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

**! Amiga-aufgepaßt !** Topakt. Games, Anwender, Anleit., ständ. neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anford.: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

**! Amiga-aufgepaßt !** Topakt. Games, Anwender, Anleit., ständ. neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anford.: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

**! Amiga-aufgepaßt !** Topaktuelle Games, Anwender, Anleit., ständ. neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anfordern: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

**STOP: Amiga-Soft von A.C.E.** schnell und zuverlässig. Jede Menge gute Beschreibungen. Info an A.C.E., A. Sadanovic, PF 3054, A-1141 Vienna. 2 DM für Info-Disk in bar begeben. Bis bald!!! -222/2620343

**STOP! Amiga Freunde Top new Stuff.** Abo für nur 200,- DM mit Disk und Porto. Wo? Info an A.C.E., A. Sabanovic, PF 3054, A-1141 Vienna od. -222/2620343. Bitte 2 DM für Disklisting + R.Porto in bar!

## THE SOFTWARE MANIACS »HOTLINE«

DIE SPEZIALISTEN 030/6944862

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Amiga + 512 KB Speicher	-	99,95	-	Elvira	89,95	72,95	72,95*
A-10 Tank Killer	82,95	79,95	79,95*	Eye of the Beholder	69,95	69,95*	69,95*
Bane of Cosmic Forge	89,95	a.A.	-	Falcon Mark II	a.A.	-	-
Bard's Tale 3	69,95	67,95*	-	Fate - Gates of Dawn	72,95*	64,95*	64,95*
B.A.T.	71,95*	71,95	79,95	Flight of the Intruder	84,95	a.A.	a.A.
Blue Max-Ace of War	79,95	71,95*	71,95*	Ghengis Khan	84,95	79,95	-
Buck Rogers	69,95	69,95	-	Great Courts 2	70,95*	64,95	64,95*
Cadaver	69,95*	64,95	64,95	Imperium	72,95	64,95	64,95
Champions of Krynn	66,95	64,95	69,95*	Kings Quest 5	84,95	-	-
Chaos Strikes Back	-	61,95	61,95	Legend of Faerghail	72,95	64,95	64,95
Command IIQ	a.A.	-	-	Lemmings	a.A.	59,95	59,95*
Curse of Azure Bonds	59,95	69,95	69,95	Links	89,95	-	-
Das Boot	84,95	70,95*	70,95*	Lord of the Rings I	84,95	-	-
Death Knights of Krynn	69,95*	a.A.	-	M1 Tank Platoon	84,95	69,95	69,95
Dungeonmaster	94,95*	62,95	62,95	Midwinter 2	74,95*	69,95*	69,95*

\*New + Keyboards + Diskettkosten !!

Wir haben mehr auf Lager !!

## ! Neu im Programm !

Lynx ★ Mega Drive ★ NES ★ Game Boy ★ Master System ★

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
MIG 29 Fulcrum	84,95	79,95	79,95	SimCity Architecture 102	39,95	39,95*	39,95*
Monkey Island (dt.)	69,95	69,95*	69,95*	Sim Earth	89,95	a.A.	a.A.
M.U.D.S.	74,95	64,95	64,95*	Skie or Die	69,95	64,95*	-
NAM 1965-74	79,95*	69,95*	69,95*	Space Quest 4	84,95	-	-
Pirates	59,95	59,95	59,95	Sorcerers get all the Girls	72,95	-	-
PGA Tour Golf	69,95	64,95*	-	Their Finest Hour 1	69,95	69,95	69,95
Pool of Radiance	61,95	64,95	64,95*	Their Finest Hour 2	79,95*	-	-
Powermonger	72,95*	68,95	68,95	Transworld	69,95	65,95	65,95
Railroad Tycoon	80,95	80,95*	80,95*	Ultima 5	70,95	70,95	70,95
Red Baron	84,95	-	-	Ultima 6	79,95	79,95*	-
Rings of Medusa 2	a.A.	a.A.	a.A.	UMS 2	79,95	69,95	69,95
Savage Empire	79,95	-	-	Warlords	67,95	64,95	-
Secret of Silver Blades	65,95	65,95*	65,95*	Wing Commander	79,95	79,95*	-
Silent Service 2	82,95	79,95*	79,95*	WC-Secret Missions 1 o. 2	39,95*	-	-
SimCity	69,95	69,95	69,95	Wonderland	82,95	69,95*	69,95*

Täglich Nachrichten !!

Über 400 weitere Spiele !!

Der Versand erfolgt per Nachnahme. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Preise gelten solange Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6 DM, bis 400 DM: 4 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Euch geschaltet. Live erreicht Ihr uns Montag, Donnerstag, Freitag 11 bis 20.30 Uhr sowie Dienstag, Mittwoch 16.30 bis 20.30 Uhr. Quäl Euch der Wissensdurst besonders, versucht auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluss (20.01.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen meistens erhältlich. Seid Ihr zufällig in Berlin, könnt Ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen. Inhaber: Goepel, J. (Jys) Gibb



**Amiga Originalsp. je DM 10,-** Vader, Phalanx, Teakwondo, Impact, Protector Space Station, Space-Battle, PD-Fish 50-430 je DM 1,90, Anwenderprogr. Beckertext I DM 99,-, Zing-Key DM 20,- J. Noetzel, Elisabethstr. 36, 4040 Neuss 21.

**Habe immer die neueste Soft für AMIGA und C-64.** Riesenauswahl, superbillig, Superservice - Computertyp angeben. Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstraße 28, 8372 Zwiesel. Liste gratis!

**PC -- Mea culpa -- PC** Contact us for hottest PC-Software. Tony Ante, Put M. Ivanice 7, 57000 ZADAR; YUGOSLAVIA

**Neueste Soft nur im günst. Abo.** Ab 19 Uhr anrufen bei: 02101/49722. Matthias Arm, Römerstr. 21 d, 4040 Neuss 1. Nur telefonisch!! Nur telefonisch bitte!!

**PC-Originale:** Targhan 30,- DM, Dinowars, Curse of RA je 50,- DM, suche auch Strider, R-Type, Monkey-Island, Loom.. Rufe an 06332/15605. Tausche auch!! Hans-Peter Edel, Metzstr. 3, 6660 Zweibrücken.

**\*\* AMIGA \*\* Topakt. Software günstig!** \*\* 48 Stunden Schnellservice \*\* neueste dt. Anleit. \*\* zuverlässig \*\* regelmäßige Gratisliste \*\* Thomas Beisser, Postf. 142, A-1140 Wien \*\*

**Verk. für C-64 Sim-City (25 DM),** Ghostbusters 2 (25 DM), Powerdrift (20 DM) (alles Originale). Bitte melden bei Furthmayr Thomas, Kimpling 29, 4720 Neumarkt/H., Österreich.

**!! Amiga-aufgepaßt !!** Topakt. Games, Anwender, Anleit., ständig neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anfordern: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

**Atari-Spiele** Backlast DM 10,-, Bad-Cat DM 10,-, PD-Pool 15-170 + ST 50-360 je DM 1,90 Omicron Easygem DM 39,-. Peter Weber, Kanderathweg 56, 4044 Kaarst 2.

**\*\*\*AMIGA\*\*\* Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger(innen)! \*AMIGA\*

**Habe immer die neueste Soft für Amiga und C-64!** Riesenauswahl, superbillig! System angeben. Gratisliste bei: Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstr. 28, W-8372 Zwiesel.

**1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64)** Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

**Endlich ist sie da:** Die Tricks und Tipsliste für alle Amigas. Über 70 Codes, Cheats, Lösungen für viele Spiele für 10 DM. 10 DM an C. Lindhof, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

**Cult Cult Cult Cult Cult Cult Cult** If you want the newest game: Paul Motter, A-6100 Seefeld, PO Box 200! Amiga! Be fast! Cult Cult Cult

**Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64 auf Disk?** Wir haben sie in rauen Mengen! Riskiere eine Briefmarke und schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien, damit wir Dir eine kostenlose Liste auf Disk schicken können!

**Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64 auf Disk?** Wir haben sie in rauen Mengen! Riskiere eine Briefmarke und schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien, damit wir Dir eine kostenlose Liste auf Disk schicken können!

**Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64 auf Disk?** Wir haben sie in rauen Mengen! Riskiere eine Briefmarke und schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien, damit wir Dir eine kostenlose Liste auf Disk schicken können!

**Contact The Creators for newest and hottest stuff on \*\*Amiga\*\*** Kostenlose Liste anfordern bei: Stefan Prenger, Nachbarsweg 103, 4330 Mülheim/Ruhr!! \*\*\* We make it --- you take it \*\*\*

**Contact The Creators for newest and hottest stuff on \*\*Amiga\*\*** Kostenlose Liste anfordern bei: Stefan Prenger, Nachbarsweg 103, 4330 Mülheim/Ruhr!! \*\*\* We make it --- you take it \*\*\*

**PC! Nur Originale!** Biete Conquest of Camelot 70 DM, Muds 65 DM, Silpheed (Sierra), North & South und Budokan für je 55 DM, Pirates 50 DM, Die Hard und Last Ninja 2 für je 45 DM, Abrams Battle Tank 40 DM. Bitte ruft zwischen 14 u. 16 Uhr an! Fragt nach Christian! 07636/1770. Ch. Fischer, Laitschenbach 17, 7816 Münstertal.

**For the latest warez on PC and Amiga write to:** N. Lelink, BP 27, L-3801 Schifflange, Luxembourg. Storm 1991



**COMPUTER  
BOX**

**Bei  
Spielen  
Nr.  
1**



**Ladenverkauf  
& Versand in  
Österreich**

**Riesige Auswahl an Software  
für Amiga, Atari, PC  
Anwendersoftware für Amiga**

**1100 Wien, Gudrunstraße 158  
Tel.: (02 22) 602 26 18**

**Biete neueste PC- u. Amiga-software!** Jeder ist willkommen! N. Lelink, BP 27, L-3801 Schifflange, Luxembourg. (Versand aus der BRD) Storm 91

**Verkaufe SMS mit 2 Pads,** Lord of the Sword, Golvellius, Pro Wrestling, Super Hang-On, Double Dragon, Wonderboy in Monsterland 100% O.K. für 400 DM. Andreas Scheiber, Hauptstraße 26, 8832 Weißenburg 1. Telefon: 09142/8931

**CH \* Atari \* ST \* Atari \* ST \* CH** Biete immer neueste Soft für den ST! Für Gratisinfo schreib an: V. Bambone, Kellenweg 40, 4153 Reinach, Schweiz. Tel: 061/7111639!! Nur Inland! 100% Antwort!

**Schweiz \* Atari \* ST \* Schweiz!** Ich biete die absolut neuesten Games zu Tiefstpreisen! Verlang Infos! Schreib an: M. Gysin, Robinenweg 15, 4153 Reinach, Schweiz. Tel: 061/7118132. Nur Inland!

**Sucht Ihr immer die neuesten Demos für den Amiga?** Pro Disk 1,50 DM, im Abo billiger! Mehr gegen 1,- DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Only legal warez!!

**MS-DOS Silent Service II 60,-** Their finest hour 50,-, Life & Death II 50,-, 688 Sub Attack 50,-, Kings of the beach 30,-, Airline Transport Pilot (ganz neu) 60,-, Freedom 20,-, Imp. Mission II 20,-, L.A. Crackdown 20,-, Star Trek 20,-, H. Stapper jun., Im Schlenk 22, 4100 Duisburg 1.

**Get the latest Modem Releases** for a price you can afford, dont delay, phone today 0571/61933. Amiga 500. David Osbourne, 4 AFA. A.Sqd., B.F.P.O.29 Minden

**Vergebe Amiga-Softw. u. PD-Abo.** Schreibt an Kraus Herbert, Gablenzg. 41/9/3, A-1150 Wien, Tel: 0222/9273414 von 18 h bis 22 h.

**Amiga! Do you want to buy the latest modem imports?** Then contact us! We write only back to foreigner! No German guys! Only news! O. Dursun, Tempelstr. 6, D-5000 Köln 21, West-Germany

**Contact the Creators for newest and hottest stuff on \*Amiga\*** Kostenl. Liste anfordern bei: Stefan Prenger, Nachbarsweg 103, 4330 Mülheim/Ruhr!! \*\* We make it -- you take it \*\*

**Topaktuelle Amiga-Software zu verkaufen.** Liste gratis. Auch Abos. Tel: 030/4022904. Anruf lohnt. Stephan Wendt, Grebenhainer Weg 5, 1000 Berlin 26.

**Amiga! MS-DOS!** Topaktuelle Progr. u. viele Anleitungen! Superschnell und günstig abzugeben. Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-PC-User! Umfangreiches Gratisinfo auf Supertool-disk bei G+G Amiga-Usergroup, G. Dechant, PF 612, A-8011 Graz anfordern.

**ST-Originale:** Invest, Transworld, Pirates, Kick Off, North and South, Fugger, RVF Honda, Stunt Car Racer, Indiana Jones Adv., Summer Edition usw. bei Philipp Glock, 6302 Lich 2, Münzenberger Str. 16 a, 06004/508, Preis nach Absprache.

erst testen

täglich  
Neuheiten



alle Hits im  
Spielermarkt

attraktive  
Sonderangebote

**Neu: jetzt Kolonnenstraße 33  
1000 Berlin 62**

+

**Kaiser-Friedrich-Str. 104  
1000 Berlin 10**

dann kaufen

Versandservice  
und Zentrale: Telefon 030/7827119  
Versandadresse: Wittenauer Str. 7  
1000 Berlin 26

Mailbox: 030/391021 - 24



**Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software.** Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, R. Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

**CH Amiga \*\*\* Hot For Teacher \*\*\***  
**CH** Guter Service und billige Soft! Infos + Liste anfordern! Schreib doch einfach an: Hot For Teacher, M. Christen, Im Wiesli 8, CH-8708 Männedorf.

**\*\*\* Amiga Schweiz \*\*\*** Billige Amiga-Software, Infos nach Anfrage. Ruf doch an od. schreib an: Hot For Teachers, Martin Christen, Wiesli 8, CH-8708 Männedorf, Tel: 01/9201588

**Du brauchst keine neue günstige Amiga-Software?** Zuverlässigkeit und rasche Antwort verachtest Du? Eine Gratisliste willst Du auch nicht? Dann ruf mich bitte nicht an! 02172/2343, Herbert Schneeweisz, Lisztg. 2, 7132 Frauenkirchen.

**C64.Demos.Gratinfo!** Auch im Abo! Neu - gut - günstig! Qualitätskontrolle. Wer sonst bietet Euch soooo viel? Testdisk 2 DM Porto, Info gratis! C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg.

**Die neuesten Demos von den besten Gruppen auf dem C64** gibt es bei mir. Du bekommst randvolle Disks ohne Mist! C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg

**C64! Erspart Euch lahmnen Schrott!** Qualität muß man suchen und Ihr habt sie gefunden! Nur die besten Demos! Gratinfo: C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg.

**LIFETIMES**

PRÄSENTIERT:

**ON THE ROAD**

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. - Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!

Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Hercules - Grafik, wahlweise 3.5", oder 5.25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 kB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95** oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON: 0 23 61 / 3 62 67

TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44

BTX: 02361373214

MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14

**\*\*\*\*\*C64-Gratisdisk gegen 2 DM für Porto!\*\*\*\*\*** Damit Du siehst, was Qualität ist! Schnell, billig, günstig, auch im Abo! Keine halbleeren Disks! C. Lang, Postfach 2, A-3452 Atzenbrugg.

**\*\*Die besten C64-Demos für Dich!!\*\*** Die besten C64-Demos für Dich!! Auch Anfänger! C. Lang, Postfach 2, A-3452 Atzenbrugg -Gratinfo!-Gratinfo!

**\*\*\*\*\*Das Vergnügen!\*\*\*\*\*C64-Demos!\*\*\*\*\*** Wenn Du mehr sehen willst, als 2 Photos im ASM... Qualität statt Quantität! Testdisk: 2 DM Porto, Gratinfo: C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg.

**Lagerverw. f. Firmen 20,-DM** Sampledisketten je Disk 10,- DM. Schreiben auch Intros + Musik für Demos! Info unter 04802/282. Alles Amiga! Bei Nachn. + 5 DM. Magic Arts Softw., Christian Jansen, Mühlenweg 12, 2243 Osterode

**Contact the Creators for newest and hottest stuff on "Amiga"** Kostenlose Liste anfordern bei: Stefan Prenger, Nachbarsweg 103, 4330 Mülheim/Ruhr! We make it, you take it

**Contact the Creators for newest and hottest stuff on "Amiga"** Kostenlose Liste anfordern bei: Stefan Prenger, Nachbarsweg 103, 4330 Mülheim/Ruhr! We make it, you take it

**Achtung! C-64 Freaks!** Die neusten Demos von den besten Gruppen auf dem C-64 gibt es bei mir. Du bekommst randvolle Disks ohne Mist! C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg

**C64! Erspart Euch lahmnen Schrott!** Qualität muß man suchen und Ihr habt sie gefunden! Nur die besten Demos! Gratinfo: C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg.

**C-64-Gratisdisk gegen 2,- DM für Porto** Du siehst, was Qualität ist! Schnell, billig, günstig, auch im Abo! Keine halbleeren Disks! C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg

**Die besten Demos für Dich!** Die besten Demos für Dich!! Auch Anfänger!! C. Lang, PF 2, 3452 Atzenbrugg

**Das Vergnügen! C-64-Demos** Wenn Du mehr sehen willst, als 2 Photos im ASM...Qualität statt Quantität! Testdisk: 2 DM Porto, Gratinfo: C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg

**Lagerverw. für Firmen 20,-DM** Sampledisketten je Disk 10,- DM. Schreiben auch Intros + Musik für Demos! Info unter 04802/282. Alles Amiga! Bei Nachfrage + 5,- DM. Magic Arts Software, Christian Jansen, Mühlenweg 12, 2243 Osterode

**Achtung! C-64 Freaks!** Verk. 20 (!) Diskseiten voll mit Demo-, Intro- und Lettermakern! Gegen 20 DM Schein o. Scheck. Zuverlässiger Service! Axel Althaus, Schloßblick 6, 5800 Hagen 5

**Amiga: Secret of Monkey Island,** Panza Full Contact, Softw. ab 1 DM pro Disk. 100% zuverlässig, bitte Rückp. beilegen. Florian Moscht, Sedan 5, 7929 Gerstetten.

**Verk. u. tausche allerneueste Softw. f. den Atari!** Auch Abos! Wenn Du interessiert bist, schreib an: Black-Byte, Roland Meier, Postf., CH-5242 Lupfig! Es lohnt sich.

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.**

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.**

**Verkaufe die neuesten Computerspiele für Amiga 500** wie z.B. Great Courts 2, Transworld o. Power Monger. Tel: 0261/23034. Adr.: Tony Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich!

**Elvira, Sim Earth (beides dt. Vers.)** für je DM 65,- o. zusammen für DM 125,- zu ver. (PC) Christian Neumeyer, Schulstr. 7, 6365 Rosbach. Tel: 060003/7430.

**Verk. C64 II u. Floppy 1541II,** 22 Originalspiele, Maus, Diskettenlocher für 620 DM. Ab 18.00 unter 07236/8623 erreichbar. Marcus Selzer, Scheffelstr. 8, 7538 Kelttern 2

**Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

**!!!Amiga!!! Willst Du Starkes?** Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

**Atari ST/E aufgepaßt:** Wir haben die absolut neueste Soft für Deine Maschine. Neuer und besser als irgendwo! Infomaterial bei: ST-Clan, Dirk Grasmuch, PF 263, CH-8854 Siebnen!

**PC-Games!!! PC-Games!!! PC-Games!!!** Für nähere Infos schreibe an: PC-Clan, Ivo Lauffer, Box 263, CH-8854 Siebnen/SZ

**You get the best on Atari ST & STE by getting info from:** Empireclan, H. Filter, PO Box 263, CH-8854 Siebnen. We have color- u. monochrome-programs for nice prices!!! Write now!!!

**Wir haben die allerneueste Amiga-Soft der Schweiz.** Sehr viel Anwendersoft und natürlich alle Games. Hol Dir ein Info bei: Amiga-Clan, Roger Wattenhofer, Box 263, CH-8854 Siebnen/Schweiz. 077/931809

**\*\*\*Coole Intros & Megademos!\*\*\*** Alles im Maschinensprache! C64, Amiga! Wir programmieren alles! Telefon: 02526/3333 oder 2387. Peter Gorus, Schlesienring 10, 4415 Sendenhorst.

**Amiga Hard- und Softwareverkauf\*\*\*** Elvira, Dragons Lair 2, Hard Drivin 2 und viele andere \*\*\* Speichererweiterung nur 980 DM \*\*\* auch Ankauf von Originalen \*\*\* Gratisliste \*\*\* 05382/4858

**Verk. Orig. Spiele für C64** Teederei 25.-, TD2 Muscle + Super Cars je 10.-, Battles of Napoleon 35.-, Rings of M. 25.-, TV Sports Football 25.-, Nippon 25.-, Starflight 25.- Tel: 089/717626, Peter Schmelz, Pfingstrosenstr. 77, 8000 München 70

**Theo KRAENZ VERSAND**

**NEU**

**GAMES, WITH POWER!**

**MEGA DRIVE:** Midnight Residence Ka Ke Gi, Spiderman, Dick Tracy, Super Airwolf... **PC-ENGINE:** Bubble Bubble Ill, Tongue, Moto Roder II... **NEO GEO:** King of Monsters, Sky Soldier... **Lynx:** Zarlör Mercenary... **Game Gear:** Dragon Crystal... täglich Neuerscheinungen! Ein Anruf lohnt sich! Wir freuen uns! Fordern Sie unsere kostenlosen Preislisten an.

VERSAND PER NN. 8,-DM;BEI VORK. 4,-DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. SANDBERGER STR. 6 8700 WÜRZBURG

**In Würzburg ist der Mario\* los**  
 Besucht unser neues Fachgeschäft.  
 Tolle Preise für Computer-und Videospiele. Neueröffnung: Juliuspromenade 11  
 \* Eingetragenes Warenzeichen von Nintendo

**NEU KATALOG/MAGAZIN KOSTENLOS**

**MEGA DRIVE GAMEBOY NEO GEO GAMEGEAR  
 PC AMIGA PC-ENGINE NES. MASTER SYSTEM**

**Tel.: 09 31/57 16 01**



**Amiga-Originale + Bücher + Zeitschriften** B. Löffler, Neu-Neetze 53, W-2121 Neetze

**Biete Original Amiga-Spiele ab 30 DM.** Alle 100% O.K. Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: Christian Niebur, Seestraße 14, 7410 Reutlingen.

**Etwa 500 PD-Disks (mit Top-PD!!!) für den C-64** gibt es beim PD-Center, Michael Mättner, Gartenstraße 3, W-6108 Gräfenhausen! Preise gestaffelt von 2 DM bis 1,20 DM! Liste gegen 2 DM! (Lieferung auch per Nachnahme!) Liste-Disk: 2,40 DM

**\*\*\*\*\* Super Game-Collection für den C=64.\*\*\*\*\*** Für nur 10,- DM (bar/Scheck) oder Nachnahme (+ 4 DM). Die besten Spiele des Monats zu bestellen bei: Torsten Hasenbein, Herner Straße 277, 4630 Bochum.

**\*\*\* Super Spiel-Disk \*\*\* für den Amiga.** Die 5 besten Spiele des Monats zum Superpreis von 10,- DM (bar/Scheck) oder per Nachnahme (+ 4,-DM) bei: Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum.

**\*\*\*\*\* Super PD-Collection für Amiga + C=64.\*\*\*\*\*** Nur die besten Programme aus allen Bereichen. Nur je 10 DM (bar/Scheck) oder per Nachnahme (+ 4 DM) bei: Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum. Bitte das System angeben! Danke!

**\*\*\* Unicorn-PD \*\*\*** Ihr Partner für günstige PD-Soft auf dem Amiga & C=64. Disk schon ab 0,50 DM. Katalog-disk je 2 DM (System als Stichwort angeben) bei: Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Straße 277, 4630 Bochum.

**\*\*\*AMIGA\*\*\* Topaktuelle Amiga-Software günstig abzugeben.\*\*\*** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden. Gratisliste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger (innen)! \*\*\*\*\*AMIGA\*\*\*\*\*

**\*\*\*\* AMIGA \*\*\*\* Topaktuelle Software günstig! \*\*\*\*** 48 Stunden Schnellservice \*\*\*\* neueste deutsche Anleitungen \*\*\*\* zuverlässig \*\*\*\* regelmäßige Gratisliste \*\*\*\* Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien \*\*\*\*

**You want the newest software for your Atari ST and Amiga.** Contact us: The Elite, M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. !!! System unbedingt angeben!!!

**You want the newest software for your Amiga and Atari ST.** Contact us: The Elite, M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. System unbedingt angeben.

**\*\*\*\*\*Suchst Du Games für den C'64??\*\*\*\*\*** Wenn ja bist Du bei mir richtig, Hotstuff, Abos und alte Games, bestelle die Liste auf Disk, sende 3 DM an: Batman, J. Preindel, Postfach 20, A-8019 Graz ... Ciao!

**Verkaufe laufend Original-Software für den Amiga 500** (zum Beispiel Superbase German für 50 DM). Mirko Jetschny, Rischenangerweg 3, 3404 Adelebsen. Keine Raubkopien! Nur Originale!

**C-64 PD-Soft Demo- und Intramaker,** Tunes, K-Pics, Anwender, Demos usw. 100% legal Stuff 240 Disks beids. voll zum Selbstkostenpreis. Liste auf Disk für 2 DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2. Suche gute Logo-maker!!!

**Verk. Amiga Originale Stck. 40,- DM NN** Kick Off, Transworld, Dyer 07, P47 Thunderbolt, World Tour Golf uva. Verk. auch ASM Hefte und Power Play Stck. 5,- DM ab 19.00 Uhr 02822/52415, Dieter Schäfer, Frankenstr. 33, 4240 Emmerich 1.

## Suche Hardware

**Suche Drucker, LC-10 Color, zahle 300 DM.** Call: 04265/1785 (nach Patrick fragen) zwischen 2 und 3 Uhr, oder zwischen 6 und 7. P. Laubner, Rotenburger Str. 58, 2727 Fintel.

**Wer verschenkt Amiga 500?** Tel: 09826-1299 + Fernseh Modul. Jochen Roth, Gern 29, 8829 Ornau

**Suche Amiga 500.** Er sollte 100% in Ordnung sein. Zahle gut. Schreibt an Andreas Schwarz, Sankt Andreas Str. 1, 8899 Langenmosen. Tel: 08433/1059 (nur Samstags, Sonntags ab 17 Uhr)

## Biete Hardware

**! Stop again !** Verkaufe Sega-Mega-Drive + 2 Joypads + 5 Games (Populous, Budokan, World-Cup-Soccer, Baseball, Alex Kid) 400,- DM. Peter Maltzahn, Neusurenland 72 a, 2000 Hamburg 72.

**! STOP !** Verkaufe Sega-Mega-Drive + 2 Joypads ü 5 Games (Populous, Budokan, World-Cup-Soccer, Baseball, Alex Kid) 400,- DM. Peter Maltzahn, Neusurenland 72 a, 2000 Hamburg 72.

**Verkaufe Game-Boy mit Tetris und Sup. Marioland,** originalverp., wie neu! 150 DM \* Verk. Drucker Seikosha SP 1200 VC, wie neu für C65/128 mit Handb. + Zubeh. NP 400,- für 250,- Manfred Büsing, Hugo-Heiß-Str. 5, 8000 München 50.

**Biete C64 mit Zubehör (Floppy, Disketten, Mouse, Joysticks usw)** an für ca. 500 - 600 DM. Tel: 0611/403301. Bitte erst nach 16.00 Uhr anrufen. Marcus Bruder, Hermannstr. 22, 6200 Wiesbaden.

**Verkaufe CPC 6128 m. Monitor GT65 und vielen Extras wie:** Computertisch, MousePack 2.0, Originalspiele wie Italy 1990, Forgotten Worlds, Tetris, Elite usw. sowie etliche Disketten, 2 Joysticks und Literatur. NP 1650 DM, VHB 550,-. Christian Schröder, Ahornstr. 28, 3549 Wolfhagen, 05692/345.

**Hallo Freaks!** Wollt Ihr eine PC-Engine für 200 DM (Pal mit Game), einen Gameboy mit Tetris u. Mario für 140 DM Euer eigen nennen? Dann ruft an unter: 07720/7619, ab 14 Uhr. Jürgen Löffler, Kellerstr. 18, 7730 VS-Schwenningen.

**Verk. A-500, ext. 3,5", 5,25" (880 KB),** 512 KB SPW, Action Replay, FMonitor, 320 Disks mit Softw. \*VB 1600 DM\* R. Jankowski, Kranewittweg 53, A-5280 Braunau/Inn, Tel: 0043/7722/38883.

**Verk. Amiga 500 + 65 Disks + 2 Joyst. + 1 MB-RAM-Erw. + Scart-Kabel + HF-Modulator für 800 DM VB.** 07141/57501 von 18-20 Uhr. Nikolai Haumer, Reichertshalde 90, 7140 Ludwigsburg.

**Verkaufe Sega-Megadrive** (RGB Vers.) mit 2 Modulen, 1/2 Jahr alt f. 300,- DM VB. Tel: 02501/8267, Alexander Thomas, Schumannstr. 18, 4400 Münster.

**Verk. C64 + 1541 + Grünmonitor** + Maus + 2 Joyst. + div. Softw. + div. Literatur etc. VB 750 DM. Tim Dreessen, Hasselbrook 5, 2352 Bordesholm, Tel: 04322/1023

**Verk. neuw. Game-Boy (2 Mon.) + Tetris + Sup. Mariol. originalverp.!** 150,- \* Seikosha 1200 SP-Drucker f+r C64/128 + Handb. + Zubeh.: 250,- Tel: 089/8112232 ab 16.00, Manfred Büsing, Hugo Heiß Str. 5, 8000 München 50

**Mega-Drive + 6 Spiele** (Budokan, Popul., Thunderf. III, S.-Hang-On, Afterbor.) + Arc.-Powerstick + 3 Joypads + MD-Adapter für Mastersp. + 3 Mastersp. + RGB-Kabel + Pal-Kabel. Alles 2 Wochen alt! Zu verk. wegen Systemwechsel f. 800 DM. Thomas Fauth, Schornhorststr. 51, 4402 Greven 1, 02571/53365

**VERKAUFE** Amiga 500, 1 MB, Uhr + Mon. 1084s + Drucker SL-80-ip-24 Nadeln + Disks + Zubeh., nur komplett. In Topzustand. Tel: 0791/84776, Marc Brandt, Wiesenstr. 21, 7171 Michelfeld.

**Verk. PC-Joystickk. (70 DM) + elekt. Bootselektor f. alle Amigas (50 DM).** Schreibt mit Angebot an: Patrick Pickel, Oed 7, 8561 Weigendorf.

**Amiga 2000 mit PC/XT Karte, 4 Laufwerken** (3 x 3,5 Zoll; 1 x 5,25 Zoll), Monitor 1084s, Grafikartenemulator (für PC), 20 MB Festplatte, 25 Originalspiele! Sven Meincke, Corneliusstr. 1, 2000 Hamburg 52, Tel: 040/8903930

**Commodore 128 D umschaltbar auf C64** + Diskettenl. 1570/71 + Tastatur + Monitor 80/90 Zeichen + 2 Joystick + 9 Nadel-Drucker MPS 1000 + Software Superscript 128 + Superbase 1888 VB 999,- 0228/451302, Horst Schild, Dorfstr. 33, 5210 Troisdorf 17

**Verk.: für PC:** Adlib Soundkarte + Juke Box ü Visual Composer + mehr als 50 Musikstücke für 300 DM. Tel: 05226/5060. Claus Windeler, Krähenkamp 28, 4520 Melle 7, (3 Monate alt)

**Verkaufe: Drucker EPSON EX-800 mit Farbopt. + Farbbänder** + SW-Bänder + Handbuch für 1000,- DM (VB) /AT-Karte + 1,2 MB-Laufwerk + DOS + Handbücher + Disk für 1000,-DM (VB) Ab 19 Uhr 0771/13289. Dirk Walzel, Pestalozzistr. 5, 7710 Donaueschingen.

**Verk.: PC-Engine (RGB), 4 Player-Adapter,** 2 Joysticks, 2 Joypads + 10 Spiele (Afterburner 2, Devil Crash, Do-raemon, Formation Soccer, Kato & Kan, Kung-Fu, Mr. Heli, Paranoia, TigerHeli, W.C.Tennis) für DM 880,- VHN o. Tausch geg. Super-Famicom + 2-3 Games! Tel: 069/704548, Michael Pekic, Jordanstr. 51, 6000 Frankfurt/M. 90

**Verkaufe C 128 D + 140 Disks,** 2 Joysticks, Literatur, Originalen und noch viel mehr für nur 500 DM!!! Mathias Hohn, Röntgenstr. 4, 8905 Mering, Tel: 08233/1653.

## \* \* \* Zillesoft \* \* \*

### Sonderangebot

Jedes Programm kostet DM 23,-. Ab Bestellung von 3 Programmen hieraus, kosten diese nur DM 20,- je Programm je Progr. 1 Weitere Titel vorhanden. Das Angebot ist freibleibend bis zum Ausverkauf.

Amiga	PC	Atari ST
Action Fighter	Action Fighter	Day of the Viper
Bloodwych	Archipelagos	Fire & Forget
Casino Roulette	Colossus Mah Jong	Knight Force
Power Up	Galactic Conqueror	Nigel Mansell
Rainbow Warrior	Knight Force	P47 Thunderbolt
Savage	Savage	Star Wars Trilogy
Titano	The Pawn	Superleague Soccer

### Angebot Nr. 2

Jedes Programm kostet DM 33,50. 3 Programme hieraus kosten als Paket nur DM 90,- ! Das Angebot ist freibleibend bis zum Ausverkauf.

Amiga	PC 5 1/4"	Atari ST
Atomix	All Time Fav.	Bomber
Combo Racer	Day of the Viper	Gold of the Aztecs
Damocles	Emotion	ISS
Day of the Viper	Grave Yardage	Liti's Hot Shot
F. M. World Cup Ed.	Inspector Griffu	Passing Shot
Hot Rod	Last Ninja II	Pipemania
Pipemania	PC-Gold Hits	R-Type
Ritter	Pipemania	Sopnic Boom
TRIAD 3	Ultimate Golf	Wayne Gretzky Hock

### Aktuelle Titel

Titel	AM	ST	PC	Titel	AM	ST	PC
Bard's Tale III	78.90	-	78.90	Might & Magic II	78.90	-	73.90
Battle Command	68.90	65.90	73.90	On the Road	68.90	68.90	-
Battlestorm	68.90	68.90	68.90	Panza Kick Boxing	78.90	78.90	78.90
Betrayal	78.90	78.90	-	Paradroid '90	68.90	68.90	-
Big Business	58.90	58.90	63.90	PGA Tour Golf	-	-	68.90
Billy the Kid	68.90	68.90	68.90	Powermonger	78.90	78.90	-
Buck Rogers dt.	98.90	-	98.90	Powermonger-Data Disk	45.90	45.90	-
Cardinal of Kremlin	-	-	49.95	Puzznik	68.90	68.90	-
Challengers	78.90	78.90	78.90	Powerpack	69.90	68.90	-
Chess Simulation	68.90	65.90	68.90	Puzznik	68.90	68.90	-
Dinowars	58.90	58.90	68.90	Quest for Glory II	-	98.90	93.90
Dragon Breed	68.90	68.90	-	Red Baron	-	-	98.90
Duck Tales	68.90	68.90	68.90	Rick Dangerous 2	63.90	63.90	68.90
Elvira	73.90	73.90	108.90	Rise of the Dragon (VGA)	-	-	98.90
Epyx Sporting Gold	63.90	63.90	63.90	Risk	-	-	68.90
F-19 Stealth Fighter	78.90	78.90	98.90	Secr. of Monkey Isl. Dt.!	94.90	94.90	94.90
Galactic Empire	-	78.90	98.90	Silent Service II	-	-	88.90
Great Courts 2	68.90	68.90	68.90	Sim City	78.90	78.90	78.90
Hard Drivin II	68.90	68.90	78.90	Sim Earth	-	-	99.90
Insects in Space	63.90	63.90	-	Speedball II	68.90	68.90	-
K.O. 2-Final Whistle	35.90	35.90	-	Spindizzy Worlds	68.90	68.90	-
Kings Bounty	-	-	78.90	Super Skweek	58.90	-	68.90
Kings Quest V	-	-	98.90	Team Suzuki	63.90	63.90	-
Knights of the Sky	-	-	108.90	Team Yankee	78.90	78.90	88.90
Lemmings	63.90	63.90	78.90	The Immortal (1MB)	68.90	68.90	-
Links	-	-	108.90	Transworld	68.90	68.90	78.90
Lords of Doom	68.90	68.90	68.90	Ultima V	73.90	73.90	73.90
Lotus Esprit	68.90	68.90	-	UltimaVI	-	-	89.90
M.U.D.S.	68.90	68.90	78.90	Wonderland (1 MB o. 5 MB)	76.90	76.90	93.90
Masterblazer	78.90	68.90	75.90	World Champ. Box. Mgr.	58.90	58.90	58.90

Suchen Sie Game-Boy-Spiele? Kein Problem. Wir haben derzeit 50 verschiedene Spiele auf Lager, weitere 40-50 Ankündigungen werden erwartet. Hier einige Beispiele:

Batman DM 72.95	King of Zoo DM 48.95	Nemesis DM 63.95
Ishido DM 44.95	Balloon Kid DM 44.95	Ninja Boy DM 63.95

Einige Titel waren bei der Drucklegung noch nicht lieferbar. Sie können sich die neuesten Titel jedoch reservieren lassen. Gesamtpreisliste kostenlos (Bitte Computer + ASM angeben) Vorkasse + DM 5,-; PGAAmt Essen, Kto 402835433, BLZ 360 100 43, Nachnahme + DM 10,- Ausland nur Vorkasse + DM 10,-. Kein Ladenverkauf, nur Versand! Schreiben Sie uns:

### Zillesoft

**N. Zielinski - Alpener Str. 67a - 4134 Rheinberg**  
oder rufen Sie uns an:  
**02843-80187 (Anrufbeantworter), FAX 02841-22778**  
Hotline Di + Do 19 - 21 Uhr - SA 10 - 15 Uhr



**GRATISLISTE**

**SOFORT ANFORDERN**

COMPUTERTYP ANGEBEN

Außerdem: - Computerezubehör (z.B. Leerdisketten)  
- Komplettlösungen in DEUTSCH

Firma  
TOPSOFT GbR  
Postfach 4  
8133 Feldafing  
Telefon 08157/3428 - Telefax 08157/4408

TO BE ON TOP IS OUR JOB

IHR SOFTWARE - PARTNER  
für folgende Rechner und Videosysteme

AMIGA  
C-64 / C-128  
SCHNEIDER CPC  
ATARI ST  
SEGA MEGA DRIVE  
SEGA MASTER SYSTEM  
NINTENDO - GAMEBOY  
ATARI LYNX

SUPER PUBLIC - DOMAIN  
für AMIGA und C-64/128

**Verk. Sega Mega Drive RGB Kabel,** sowie die zum Anschl. an Commodore 1084. Preis 35,- DM. Rüste auch jap. Pal mega Drive von 50 - 60 Hz um (Games sind dann schneller) Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

**SUPER FAMICOM** Anschl. an Commodore 1084 Monit. o. Anschl. an die Stereoanl. kein Problem. Also ruft an: Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

**Verk.: Atari-ST neuw.** mono + Monitor + Maus + 2 Joyst. DM 999,-. 8 Monate alt, wenig gebraucht. Marco Wolf, Hauptstr. 77, 7531 Hamburg.

**Verk. Amiga 500 mit Speichererw.** /System Protect/2. Laufw./5 Originale/60 Leerdisk. + Literatur f. nur 1200 DM! Ruft an: 06122/14125 (n. 17 Uhr) Uwe Waldaestel, Horchheimer Str. 51, 6200 Wiesb.-Nordenstadt.

**ST-Komplettsyst.** 520 ST+ Maus + Floppy + Farbmonit. + Originalsoft + Joysticks DM 650,-. Tel: 0711/743653. O. Bauer, Jupiterweg 7 a, 7000 Stuttgart 80

**Verk. SMS Wonderboy 2, Joystick,** Ghost B., A. Kidd 4, Shinobi, P. Lanad, Golvellius f. 300 DM. Jürgen Brommer, Diekweg 1, 2720 Rotenburg-Wulmshorn.

**IBM-PC mit 3,5 Laufw.,** VGA-Farbmonitor, Festpl., Maus, Softw., Diskettenbox u. MS-DOS 3.30. Christian Sonnerberg, Blickwedeler Weg 1, 3101 Raderloh.

**C-64II-Komplettsystem!** C-64II + 1541 + Farbmonitor + Datasette + Soft + Joysticks, 450 DM. Tel: 0711/748266. G. Campo, Schopenhauerstr. 41 b, 7000 Stuttgart 80

**Verk. Atari 520 STM (1 MB!) + SF** 354 + 2 doppels. NEC Laufw. + 5 (Orig.) -Spiele + SM 124 (original verp.) f. 999,-. Tel: 06221/763351, Christian Arnold, Am Sportplatz 5, 6904 Eppelheim

**Verk. 512 KB Allcomp Speichererweiterung** für Amiga 500. 100% ok. Noch voll neuw., kaum gebraucht, f. 100 DM. (NP 190 DM) Christoph Nüpel, Mähfeldstr. 13, 7541 Straubenhardt 4.

**Verk. Sega Mega-Drive (RGB) mit zweitem Stick XE1-5G.** dazu Mini-Boxen + 10 Module. z.B. Strider, Thunder Force 3, Forg. Worlds, Super Monaco GP, Golden Axe, Soccer usw. FP 500,- DM. Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 6530 Bingen - kein Telefon.

**IBM kompat. AT,** 540 KB RAM, EGA Farbmonitor, 3,5 u. 5,25 Zoll Laufw. Neupreis: 3000,- DM für 1650,-. 14 Monate alt u. top-gepflegt. Tel: 02196/3367, Martina Lindner, Josef-Haydn-Str. 11, 5632 Wermelskirchen 1.

**Verk. C64-2, Floppy 1541-2,** S/W-Monitor, Joystick + Softw. (Giga-Cad plus, Giga-Paint, Magic Disk 64, 64'er, Spiele, ...). Nur Hardware: 340,-; Gesamt: 385,- (Tel: 0681/5847288). Sebastian Solzbacher, Nelkenstr. 24, 6600 Saarbrücken 1

**Verk. PC-Engine mit 13 Spielen** z.B. Tennis, Soccer, Tiger Heli, Mr. Heli, Puzznic, Superst. Soldier usw. VB: 1000, ab 18.00 Uhr anrufen Tel: 089/3138216, David Fioretti, Erwin v. Steinbach Weg 27 a, 8000 München 45.

**C64 + Floppy 1541 + Datasette + 100 Disk.** randvoll Spiele + Diskbox f. 450,- DM. Tel: 06550/1040, 19-20 h, Uwe Alff, Siedlungsstr. 26, 5529 Arzfeld.

**Verk. gutenhaltenen u. neuwertigen Drucker** (Robotron K6316) f. 300,- DM, Neupreis 399,- DM. Heiko Hartung, Willy-Settner-Str. 40, O-5900 Eisenach.

**Gameboy mit Akku-Aufladeset** und sechs Spielen (Pinball, Alleyway, Super Mario Land, Wizards & Warriors, Tetris u. Turtles!) VB 200 DM, Tel: 0531/326445!!! Tobias Meyer, Walkürenring 44, 3300 Braunschweig.

**Verk. C64-Anlage** (C64 II, Floppy, Monitor/Farbe). VB 700,- Tel: 861329/ Braunschweig. Jens Göhnert, Travestr. 1 /Weststadt, 3300 Braunschweig.

**Verk. Atari ST 520 /1 MB + SM 124** + Dplw 2 J. alt + 15 Spiele + Bücher u. Zubehör. Tel: 089/4302774, Mo-Fr 14-18.00, Preis VB, 100% ok. Stefan Simon, Adelmanstr. 3, 8000 München 82.

**32 MB Festplatte für Amiga 500** incl. Alf-Controller zu verkaufen. Preis VHB. Tel: 0721/408856, Andreas Kotulla, Kelterstr. 7, 7500 Karlsruhe 41

**Verkaufe Amiga 500 + 1 MB RAM** + 2. Laufw. + Drucker Colour Star LC-10 + haufenweise Amigagames (Software) + Monitor. Preis nach VB. Tel: 09722/8920. M. Staab, Sonnenstr. 33, 8722 Waigolshausen.

**Verk. originalverp., unbenutzte 16-Bit Trident VGA-Grafikkarten** mit 1 MB Bildschirmspeicher für je 349,- DM. Tel: 089/7144553, Thomas Hüttel, Waldesruhe 28, 8000 München 70.

**\*\*\*PC-Engine\*\*\*** Verkäufe: PC-Engine Core Grafix RGB + 10 Module /NP: 1400,-, VP: 900 DM. Tel: 05341/392144. Evtl. auch Tausch gegen S. Famicon + min. 6 Module! Michael Yeldiran, Veronikastr. 12, 3320 Salzgitter-Bad.

**\*\*\*PC-Engine\*\*\*** Verkäufe: PC-Engine Core Grafix RGB + 10 Module /NP: 1400,-, VP: 900 DM. Tel: 05341/392144. Evtl. auch Tausch gegen S. Famicon + min. 6 Module! Michael Yeldiran, Veronikastr. 12, 3320 Salzgitter-Bad.

**Verk. C64 II + Floppy 1541 + Monitor ca. 50 Disketten m. Spielen** + Tape + 4 Originale auf Disk. für nur 100 DM (nur komplett) Tel: 08422/721, M. Spiegl, Eichstätter Str. 34, 8079 Schernfeld.

**Verkaufe CPC 464 + Grünmonitor GT 65.** Dazu über 20 Spiele, darunter "Sim City" oder "Snowstrike". Preis: VB. Timo-Bastian Konkol, Schorndorfer-Str. 3, 7060 Schorndorf-Weiler.

**Verk. C64C + Floppy 1541 + 2 Datasetten + Cartr. HKV** + Farb-TV + Spiele + Atari Videospiel VC 2600 + 2 Spiele! VB 650,- bei Marco Späth, Anton-Bartl-Str. 1, 8132 Tutzing/ Tel: 08158/1388.

**Atari 529 ST mit Floppy, Maus + Handbüchern** zu beilieg. Disketten bei Philipp Glock, Münzenberger Str. 16 a, 6302 Lich 2, 06004/508, Preis nach Absprache

**Verkaufe Amiga 500 (1 MB) + Monitor** 1084 + 3 Top-Spiele + Zubehör (Joysticks, Mauspad), 1 Jahr alt. VB 1400 DM. 1 a-Zustand. Michael Gehring, Kohlwinckelstr. 20 a, 8120 Weilheim.

**Verkaufe Amiga 500, Drucker (neu),** Speichererw., Zweitlaufwerk, 2 Joysticks, Maus, Monitorschwenkfuss, 3 Diskettenboxen, Software ca. 90 Disketten + Computertisch. Neu ca. 3600,- DM VHB 2800,- DM. Tel: 07147/12259, Jörg Henings, Goethestr. 5, 7145 Unterriexingen

**Verk. Atari Lynx mit Kalifornia Games, Chips Challenge,** Electrocop, Blue Lightning für nur 450 DM. 07527/1733, Kurt Lettau, Welfenstr. 13, 7961 Bergatreute

**Verk. C=64 2 + Floppy 1541 2** + Maus + Mouspat + Joystick + Diskettenbox + 100 Disketten + Reset-schalter + 1 Reinigungsdiskette, Preis nach Vereinbarung, Tel: 04502/74936 ab 14 Uhr

**Verkaufe C64, Floppy, Drucker Star SG10C,** und 12 Farbbänder, 2 Joysticks, Literatur, Abdeckhaube für Tastatur, komplett 650,- DM, Telefon: 06047/6277 ab 18.00 Uhr, sonst Anrufbeantworter, Annette Grein, Buchenweg 6, 6472 Altenstadt 1

**Verkaufe wegen Großeinkauf!** 3,5 Chinon Laufwerk 169 DM (abschaltbar), Bootselector (elektronisch) zum booten von DFO-DF3 für 39,- DM, ruft bitte an bei: Telefon: 06108/74104, Empire Soft, Marek Waldmann, Bert-Brecht-Straße 11, 6052 Mühlheim 2

**Verschenken kann ich leider nichts,** doch das hier ist fast geschenkt: Schneider CPC 6128 mit GT 65, Computertisch, Mousepa K 2.0, etliche Disks, 2 Joysticks ... Chris Schröder, Ahornstraße 28, 3549 Wolfhagen, Tel.: 05692/345

**Verkaufe Atari ST, 2 Floppys und elf Originale** zum Beispiel FM 2, Fugger, R-Type uvm. für 1500,- DM. Meldet Euch bei Jens Radtke, PO Box 1571, 3540 Korbach, Tel: 05631/60588 ab 18.00 Uhr.

**Verkaufe C128D + Bücher + Diskbox** + Locher + Zeitschriften + 50 Disks + Joystick. 100% ok! für \*\*\*\*600 DM\*\*\*\* Tel: 02841/35079, Thomas Latacz, Dresdener Ring 63, 4130 Moers 1.

**Verkaufe Star LC-10 9-Nadel-Drucker,** s/w, Druckerhandbuch inbegriffen + Anschlußkabel für Atari 1040ST. Nur Schweiz! A. Heim, Bünstenstr. 15, CH-8116 Würenlos. Antwort 100%

**Verkaufe C64 mit Monitor, Disklaufwerk,** 12 Original Disks, Datasette, Dataphon, Bücher, alles für 700 DM. Tel: 0721/579395, David Spak, 7500 Karlsruhe 21, Hohllehweg 11, Greetings to Thundercat of DPI

**Hardware - CH only!** Hardware aller Art (vom A3000 bis 512 KB-RAM) - meldet Euch bei: (Martin) Telefon: 01/9408813 / 512 KB-95 / 2 MB -A2000 - 455 / Turboboard - GVP -68030 - 28 MHz -4 MB -3200 SFR. M. Meier, Hegelsbergstraße 23, CH-8610 Uster -Schweiz-

**Verkaufe 5 Monate alten Commodore 128 D mit 100 Disketten,** Originale, 2 Joysticks und Computerhandbücher. Preis nach Vereinbarung. Alexander Regel, Siegfriedstraße 32, 8753 Obernburg, Telefon: 0602/4906, erreichbar ab 19 Uhr !!

## TERMINE

Die ASM-Ausgabe 6/91 erscheint  
am 31. Mai 1991

Anzeigenannahmeschluß  
für die Ausgabe 7/91 ist der  
17. Mai 1991

## TERMINE



## Tausche

**I swap the newest pc-stuff** Write to DCE Member Trandy Man, W. Wien, Haberlanden 103, NL-GG Wagingen/Holland (No lamers please)

**Tausche Atari 520 STfm** m. doppel-seitig. Floppy und 15 Originalen z.B. Populous, Rock'n'Roll, STOS gegen Amiga 500 nur Comp. Tel: 08152/78166, Paul Ebner, Höhenstraße 17, 8031 Seefeld 1.

**Suche Tauschpartner für C64 (nur Disketten)** Schicke Deine Liste, ich schicke meine. Schicke an: Jost Jungblut, Weißenthurmerstraße 45, 5401 Ket-tig. Tel: 02637/2530.

**Suche Tauschpartner für Amiga Soft.** Habe Top-Games: Chase, H.Q., Stromlod, R-Type, Jumping Jackson, Shadow of the Beast. Schreibt an: Carsten Höß, Schwalbengraben 110, 6330 Wetzlar. Antwort schnell und 100%.

**C64: Suche coole PD-Tausch-Contax (keine RK's!)** Utilities, Diskmags + Demos! Hab' so 800 Disx. Addy: Stefan Dreier, Bayernstraße 4, W-8943 Babenhausen. (Suche auch News!)

**Habe neueste C-64 Soft.** Wenn Du sie haben willst, ruf an: Telefon: 04861/5464, Hans Ebermann, Lindenstraße 10, 2250 Husum

**Suche Tauschpartner für Amiga.** Ich habe die neueste Software. Be- komme immer wieder neuen Stoff. Meine Adresse: M.B. & F.F., Maximilian Brandl, An der Abens 10a, 8425 Neu- stadt/Donau.

**Du suchst neue Spiele auf dem guten alten C-64.** Bei mir liegst Du richtig. Stand 6.2.: Golden Ace, Kwik Snax, Trans World etc. Schreibt an: Gerhard Schiechl, Haspingerstraße 17, A-9900 Lienz, Austria

**IBM-PC:** Suche Tauschpartner für Orig.-Software, Orig.-Spiele (Advent.), Lösungen. Su. z.B. Knight Orc. Tel: 06190/6494, abends. Doris D. Schreiner, Sindlinger Straße 54, 6234 Hattersheim 3.

**Tausche Ghouls'n Ghosts, Golden Axw** Tatsujin, Strider, Shadow Dancer. Suche Super Shinobi, Monaco GB, TF3 usw. Alles Mega-Drive. Tel: 09604/1018 (Andreas und Christian) C. Demleidner, Baronstr. 4, 8475 Wernberg.

**C64: Habe neueste Spiele für den C64.** Ruft an: 04861/5213 (Björn) Adresse: Björn Habig, Löwenstr. 8, 2250 Friedrichstadt.

**TAU: Wettbewerbstüchtiges ferngesteuertes Auto** (Kyosho/Lazer ZX) NP: ü. 1300 sFr. mit v. Zubehör (Fernst, Aufla, 2 Moto, 3 Akkus,...) ge- gen: Super Famicom m. Game o. 13 MD-Module CH-061/466353, Michael Jadwit, Buchenstr. 60, CH-4142 Münchenstein.

**Suche Tauschpartner für C64.** Habe neueste Games. z.B. Turtles. Tel. ab 17 Uhr erreichbar. Wanura Reinhard, Taubental 7, 8426 Altmannstein, Tel: 09446/2280. Suche Bundesliga-Mana- ger.

**Newest Amiga, PC 2, ST Stuff from USA.** Pro Disk ab DM 2,50, ask for Abo-conditions! Info gegen Rück- porto. We are the cheapest and fastest: Spreadpoint, Phil Hazard-Brown, Wei- denkamp 6 a, 2000 Hamburg 67.

**---ST ST ST ST ATARI ST ST ST ST---** Tauschpartner gesucht. Wenn es nach neuester Software gelüftet, melde sich bei Horst Fabig, Koloniestraße 36, W-1000 Berlin 65

## Verschiedenes

**\*\*\*\*\*Toller Nebenjob!\*\*\*\*\* Bis zu 100,- DM pro Tag,** vollkommen le- gal. Von zuhause ausführbar. Infos (frankierter Rückumschlag) bei J. Kalwa, Hartstraße 38, 8034 Germering.

**\*\*\*\*\*Zu wenig Geld\*\*\*\*\*** Bis 100 DM,- täglich, legale, von zuhause aus- führbare Arbeit. Infos (Freiumschi- lag) bei J. Kalwa, Hartstraße 38, 8034 Germe- ring.

**\*\*\*\*\*Verkaufe wegen System- wechsel\*\*\*\*\*** ASM und Amiga Zeit- schriften von Nr. 9 1988 bis Nr. 2 1991. Telefon: ab 18 Uhr 06033/2758, Frank Klotz, Bahnhofstraße 34, 6308 Butzbach 7.

**!!! Rarität !!! CBS-Colecovision Konsole und 27 Module** sowie Track- ball, Super Action Controller, Cockpit und Atari VCS Converter nur komplett zu verkaufen. Infos bei S. Rosendahl, Am Potekamp 22/28, 4030 Ratingen 4 oder Montag bis Freitag Telefon: Zwischen 17 und 19 Uhr 02102/36038

**\*\*\*\*\*Achtung!\*\*\*\*\* Mattel In- tellivision Konsole mit 21 Modu- len zu verkaufen.** Nur komplett ab- zugeben. Liste bei S. Rosendahl, Am Potekamp 22/28, 4030 Ratingen 4 oder Telefon: 02102/36038, Von 18 Uhr bis 19 Uhr.

**!!!! Suche dringend deutsche An- leitung für "Go! Amiga" - Datel !!!!!** Thomas Brämer, Dorfstraße 19, 2361 Travenhorst.

**Suche Sega Mega Drive und Spiele,** Super Famicom und Spiele, Game Boy und Spiele, Game-Gear und Spiele, Sega Master S. und Spiele, PC-Engine und Spiele, Neo Geo und Spiele..... Telefon: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2430 Eutin .... Suche ....

**\*\*\*\* Verkäufe Sega Master Spiele \*\*\*\*** ca. 50 Stück. z.B. Ultima IV, Won- derboy I + II + III, Alex Kidd I + II + III + IV, Phantasy Star, Y's und viele an- dere. Telefon: 04521/71497 ... Verkäufe auch Nintendo-Spiele. Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2430 Eutin.

**\*\*\*\*Super-Postspiel!\*\*\*\* Fuß- ball-Manager 1. u. 2. BL!** Europa- cup! Nur 2,50 DM/Zug. Regelheft für 1 DM bei: Markus Götze, Stichstraße 9, 7454 Bodelshausen. Schnelle Leute kriegen noch Topclub.

**Habe Lösung zu Asterix Opera- tion Hinkelstein.** Preis 10,- DM Vor- kasse (Schein). Schreiben Sie an: Alex Schaubek jun., Kennw. Ast, Im Höfchen 2, 6660 Zweibrücken.

**Verkaufe Sega Master mit 4 Spie- len z.B. Out Run, Zillio 2, Alex Kidd 2 und Hang On** für 228 DM und außer- dem noch Wonderboy 2 + 3 für je 60,00 DM, R-Type 55 DM. Telefon: 0906/4904, Matthias Vogelsang, Lorenz-Hübner- straße 27, 8850 Donauwörth.

**Habe Lösungen von Rut. Wars,** Beast 2, N.S. Inferno, Indy, P. Nightmare, Larry 3, Hero's Quest, 2,- DM (Hartgeld) pro Lösung + frankierten Rückum- schlag an T. Stosberg, Feldkamp 26, 4400 Münster.

**Spottbillig einkaufen - Waren aller Art und Neuheiten - Tausende DM sparen!** Sogar Gratismuster erhältlich! Extra: So verdienen Sie viel Geld mit diesem Wissen. Info gegen frankierten Rückumschlag von: M. Petic, "Geheim- tip Selbstimp.", Jordanstr. 51, 6000 Frankfurt/M. 90!!

**\*\*\*\* Neu! Neu! C-64-Clubzeitung \*\*\*\*** mit Assembler- und Basickurs zum Selbstkostenpreis von 1,50 + 2,- DM Porto. Andreas Magerl, Hochplat- tenweg 4, 8212 Übersee! Greets to all Contacts!

**Habe ca. 180 Lösungen, Anlei- tungen und Codes.** Schnell und superbillig! (Preise: 2,00 -8,00 DM), Li- ste gegen frank. Rückumschlag + 50 Pfennig in bar bei: R. Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1.

**Suche alte ASM-Ausgaben ab Ausgabe 8/88 und ältere** (nur in gu- tem Zustand!) Zahle 3,50 DM pro Aus- gabe. Angebote an: Richard Zierer, We- stenroth 54, 8304 Mollersdorf-Pfaffenb.

### AdLib 235.-

**PC MUSIC SYSTEM 278.-**  
**SOUNDBLASTER 338.-**  
 incl. Stereo-chips und dt. Handbuch

BANE O. COSMIC FORCE	82.90
BATTLE FORM	65.90
BIG BUSINESS	62.90
BLUE MAX	78.90
BUCK ROGERS	71.90
■ CHIP CHALLENGE	75.90
CODENAME ICEMAN	72.90
COMMAND H.O.	89.90
CONQUEST-CAMELOT	84.90
COUNTDOWN	63.90
DAS BOOT	78.90
DEATH KNIGHTS O.KRYN	74.90
DUCK TALES	65.90
■ EYE OF BEHOLDER	71.90
ELVIRA dt.	89.90
GREAT COURTS II	73.90
INDIANA JONES III dt.	71.90
KINGS QUEST V VGA	94.90
K.L.A.X. dt.	59.90
■ KNIGHTS OF THE SKY	74.90
LARRY 3 dt. Version	84.90
LEARNINGS	59.90
■ LIGHTSPEED	74.90
LOOM dt.	71.90
LORD OF THE RINGS	83.90
■ MONKEY ISLAND dt. VGA	83.90
NIGHTSHIFT LUCASFILM dt.	53.90
PGA TOUR GOLF	67.90
■ QUEST FOR GLORY II	69.90
RAILROAD TYCOON dt.	82.90
RED BARON	84.90
RISE O.T. DRAGON SERRA	84.90
SILENT SERVICE II dt.	82.90
■ SIM EARTH dt.	89.90
SORCERET ALL TH. GIRL	67.90
SPACE QUEST III DEUTSCH	84.90
■ SPACE QUEST IV VGA	84.90
STELLAR 7 (SIERRA)	62.90
THUNDER II-FIRE HAWK	62.90
ULTIMA VI	79.90
WARLORDS	68.90
WING COMMANDER AT	78.90
-MISSION DISK	37.90

NUR PC GAMES!

### Okay Soft

AM GRABEN 2 \* 8471 WEIDING  
 TELEFON 09674/1279  
 FAX 09674/1294

**\*\*\*\*\* Amiga + PC \*\*\*\*\***  
**\*\*\*\*** Topaktuelle Software zu einem vernünftigen Preis - Abyss, A. Rascal, Postfach 21, A-6027 Innsbruck, Austria (Liste gegen 2 DM/ 10 ÖS)

**\*\*\*\*\*Bis zu 100,- DM Neben- verdienst täglich!!!!\*\*\*\*\***  
 Leichte und legale Tätigkeit von zu Hause ausführbar! Info gegen frankier- ten Rückumschlag von M. Schüller, An der Ley 12, 5372 Schleiden.

**!!!! Verkäufe guterhaltene Software (Spiele)!!!!** Preis nach Ver- einbarung. Habe auch noch Joysticks anzubieten. Ruft schnell an oder schreibt mir. Anrufe zwischen 18.00 bis 21.00 Uhr. Telefon: 02303/41014. Christo- pher King, Am Obsthof 21, 5758 Frön- denberg-Ostbüren.

**\*\*\*\*\*Duft, Nebenverdienst vom Schreibtisch aus!!!!\*\*\*\*\*** Achten Sie nicht auf ähnliche Anzeigen, denn meine Info ist kostenlos: Manfred Weif- fen, Im Bienengarten 30, 5407 Boppard 4

**Verkaufe ASM's von Nr. 3/87 bis Nr. 12/90.** Preis pro Stück 5,- DM. Manfred Weiffen, Im Bienengarten 30, 5407 Boppard 4, Telefon: 06742/2197

**Verkaufe Lösungshefte zu Larry 1 - 2 und Space Quest 2 - 3.** Je 10,- DM und Porto. Ich bedrucke auch Dis- kettenaufkleber für 15 Pfennig pro Auf- kleber. Jetzt anrufen. Telefon: 0511/ 626079, Daniel Plappert, Ferd.- Eallbrechtstraße 13, 3000 Hannover 1.

**\*\*\*\*\*C64-PD-Software der Su- perlative!\*\*\*\*\*** Jetzt gibts die neue Serie "Action Light", in der nur das Beste aus allen Demos, Intros, Spielen, Anwenderprogrammen und sonstiger Software zusammengefaßt ist. Sie wer- den von den Demos begeistert sein, da sie absolute Amiga-Qualität erreichen. Überzeugen Sie sich bitte! Gegen 3,- DM erhalten Sie einen Katalog und 2 Disketten mit einigen Kostproben bei: J.D. Mallander, Stichwort: C64, Knufstraße 28, 4290 Bocholt

**Nur das Beste aus den Gebieten Grafik, Sounds und Demos** finden Sie in der Amiga-PD-Serie ActionPower. Leider kann man die Qualität der Amiga-Demos hier in Worten nicht fas- sen. Fordern Sie deshalb gegen 3,- DM einen Katalog und eine Kostprobendisk an bei: J.D. Mallander, Stichwort: Amiga, Knufstraße 28, 4290 Bocholt

**\*\*\*Am 09.06.1991 \*\*\* Ist es so- weit:** Die zweite große Bocholter Copy-Party läuft an. Sie wird auch in diesem Jahr unter Leitung von Action- Power und Spherical Designs ein Erfolg werden. Die bekanntesten C64- und Amigagruppen haben sich schon ange- kündigt. Einladung und Info bei: J.D. Mallander, Knufstraße 28, 4290 Bocholt. Tische reservieren unter: Telefon: 02871/ 42766

**Searching for new Demos and Groups?** Come to the Spherical Designs Party in Bocholt on 09.06.1991. Right now we have about 100 promises. C64 and amiga are welcomed in the Kol- pinghaus near the central Bus Station. Call: 02871/ 42766, J.D. Mallander, Knufstraße 28, 4290 Bocholt

**Habe Lösung zu Asterix Opera- tion Hinkelstein.** Preis 10,- DM Vor- kasse (Schein). Schreiben Sie an: Alex Schaubek jun., Kennw. Ast, Im Höfchen 2, 6660 Zweibrücken.



**DYNAMIC SYSTEMS**  
HAUPTSTR. 104  
A-8784 TRIEBEN

**AUSTRIA**

TEL: 0 36 15 / 27 36  
(14-18 Uhr Mo.-Fr.)

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot? Oder möchten Sie gleich etwas bestellen? Kein Problem - Anruf oder Postkarte genügt und Ihre Wünsche werden schnellstens und mit aller Sorgfalt erfüllt. Wir bedanken uns bereits im Voraus für Ihr Vertrauen.

#### AMIGA / ATARI ST

Atom no S 649,-  
Buck Rogers S 749,-  
Betrayal S 749,-  
CASH (nur Amiga) S 580,-  
LOOPZ S 699,-  
Elvira S 749,-  
Great Courts II S 699,-  
Wolfpack S 749,-  
M1 Tank Platoon S 749,-  
Powermonger S 699,-  
Lemmings S 649,-  
Turrican 2 S 649,-  
On the Road S 699,-

#### GAMEBOY

Gameboy inkl. Tetris S 1.390,-  
Super Mario Land S 399,-  
Double Dragon 2 S 499,-  
Gargoyles Quest S 549,-  
Final Fantasy Legend S 499,-  
Teenage M. Ninja T. S 499,-  
Klax S 499,-  
Castlevania S 499,-  
Kwirk S 499,-  
Puzznic S 499,-  
F1 Race S 499,-  
und viele andere Games!

#### MS-DOS / IBM

Airline Tr. Pilot S 849,-  
Crown S 699,-  
Eye of the Beholder S 749,-  
Ghengis Khan S 849,-  
Klax S 649,-  
Railroad Tycoon S 699,-  
Red Baron S 899,-  
Sim Earth S 899,-  
Sect. of the Monkey Isl. S 749,-  
Space Quest IV S 849,-  
Transworld S 749,-  
Wing Commander S 899,-  
Ultima VI S 699,-

Wir führen außerdem noch C-64, PC-Engine, Sega Mega Drive, Sega Master, Nintendo, Fami ect. Soft- und Hardware

## Kontakte

**100 DM tägl.? Legal, v. zuhause ausführb. Job.** Auch für Jugendliche geeignet. Infos (frank. Rückumschl.) bei J. Kalwa, Hartstr. 38, 8034 Germering.

**Active line is searching for members** like coder and spreader. Write faster than light to Besvir Ivan, Monschauerstr. 1, 5168 Nideggen 2. 100% back. Please no dreamer.

**Neu! C-64 Clubzeitung** mit Assembler- u. Basickurs zum Selbstkostenpr. v. 1,50 + 2,- Porto. Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Übersee! Greets to all Contacts!

**Super! Bis zu 100 DM** Nebenverdienst tägl. Für jeden sofort durchführb., leichte u. völlig legale Tätigk. von zuhause aus. Info gg. frank. Rückumschl. bei: Daniel Philippaerts, Heggner Weg 20 b, 5952 Attendorn. Nutzen Sie die Chance!

**Double Trouble** Der Sega-Mega-Drive+Nintendo Club! Biete Clubzeitung, Hotl., Versandbez., Tricks, etc. Über 270 Mitgl. in ganz Europa! 030/6849816, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47.

**Wo sind die CPC-User?** Vermisse Euch. Schreibt mir, wenn es Euch auch so geht. Clubgründ. nicht ausgeschlossen. SMASH-Print-on-, Allinger, Alexander, Herzogstandstr. 28, 8900 Augsburg\*

**The Sledgehammers looking 4 new contax on AMIGA** (grafix + docers for membership) - call: 04751/2399 but only monday from 18-19 pm -remember- greets to all contax + members. Sali Adalat, Dorfstr. 10, 2171 Oberndorf.

**Wanted!** Legale Crew auf dem Amiga sucht noch fähige Coder. Leute meldet Euch bei: Andre Gerke, Auf der Woort 3, W-5768 Wundern 9, Achtung: Nur legale Leute!!!

**PC-Engine: Sounds u. Musik v. Spielen auf Marken-MC's** in hervorr. Klangqualität für nur 10 DM (pro Cass.) + Porto! Nr.1: Dragon Spirit + Mr. Heli; Nr.2: Gunhed + Ninja Spirit; Nr.3: Paranoia + Form. Soccer + Bloody Wolf; Nr.4: Devil Crash + Afterb. II! Tel: 069/704548, Michael Pekic, Jordanstr. 51, 6000 Frankfurt/M. 90

**We are search. for Coders, GFX and Soundmasters** (only cool guys!) For Demo-Introjects!! Write to: Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach =Amiga the Best=

**We are searching for Coders, GFX and Soundmasters** (only cool guys!) For Demo-Introjects!! Write to: Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach =Amiga the Best=

**We are searching for Coders, GFX and Soundmasters** (only cool guys!) For Demo-Introjects!! Write to: Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach =Amiga the Best=

**\*Austria\* Wir suchen noch neue Members** (Coder, Graphiker, Moderntrader + Originalsupplier!) sowie andere Amigafreaks. Schreibt an: Micron, G. Meikl, PF 839, A-1011 Wien.

**Suche Tauschpartner für ST Software** Schickt Eure Liste an: Christoph Bliss, Bräugasse 13, 8390 Passau o. ruft an! Tel: 0851/33367 (Anrufbeantworter -Ich rufe zurück)

**Super Famicom Super Famicom** Wer möchte mit mir einen Super Famicom-Club gründen? Habe bereits ein Konzept für ein Club-Magazin entwickelt. Ruft an: 05205/70452, Matthias Pentke, Biberweg 44, 4800 Bielefeld 11.

**Active line is searching for cool contacts.** Only cool guys, no lamer. Contact me under Besvir Ivan, Monschauerstr. 1, 5168 Nideggen 2. 100% back, see you.

**If you wanna see your demo or into on one of our compilations,** please send it as fast as possible to this address: Bathhory, Ralf Leuenberger, Oberdorf 22, CH-8548 Ellikon, Switzerl.

**Wer tauscht mit mir Sega Mega Games?** Es lohnt sich. Michaela Jadwig, Buchenstr. 60, CH-4142 Münchenstein. 061/4666353 (Kaufe auch, zahle je nach Game bis zu 60 DM/sFr)

**Newest Amiga, PC 2, ST Stuff from USA** Pro Disk ab DM 2,50, ask for Abo-conditions! Info gg. Rückporto. We are the cheapest and fastest: Spreadpoint, Phil Hazard-Brown, Weidenkamp 6 a, 2000 Hamburg 67.

**Spreader auf Amiga gesucht.** Contact: Armin Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck. Spreader auf Amiga gesucht. Contact: Armin Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck

**Bis zu 100,- DM Nebenverdienst** täglich! Für jeden sofort durchführbare Tätigkeit von zuhause aus. Info gegen frank. Rückumschl. von R. Salomatin, Südring 379, 6500 Mainz 1

**Coder, Grafiker, Sounder, Ray Tracer,** Sample-maker und Kontakte für Amiga gesucht!! Aer.: Andre Warschun, Ludgeristr. 45, 4730 Ahlen, Tel: 02382/63379. Hello to: Timex, Trackers, Electron \*

**Amiga-Club sucht Mitglieder.** Wir bieten Zeitschrift, Clubeigenes Software-Angebot, Anfängerhilfen, PD-Soft usw. Schreibt an AAC-Club, Marc Fischer, Buchenstr. 9 a, 8311 Altfrauenhofen.

**Top Programmierer oder Top Graphiker on Amiga oder ST gesucht!** Wir sind ein Programmierer-Team und programmieren Top Spiele! Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

# ! ACHTUNG !

- Es ist uns nicht mehr möglich, Erotik-Soft oder andere pornographische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden
- Wir bitten um vollständige Adressangaben in Ihren Kleinanzeigen
- Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebenes Glücksspiel hinweisen, dürfen nicht mehr abgedruckt werden

Wir bitten um Verständnis

# ! ACHTUNG !



## Gewerbliche Kleinanzeigen

Region Saidpur/Bangladesh

**Urteil: Lebenslänglich**

Kleinstbauern und Landlose in Bangladesh sehen für sich und ihre Familien keine Hoffnung auf ein gesichertes Leben: Taifunen und immer bedrohlicheren Überschwemmungen fallen Jahr für Jahr mehr Menschen, Tiere und Lebensmöglichkeiten zum Opfer. BROT FÜR DIE

WELT hilft bei Katastrophen und finanziert Selbsthilfe-Initiativen durch Kleinkredite und Handwerkskurse.

Postfach 476,  
7000 Stuttgart 1  
Postgiro Köln  
500 500-500

**Brot**  
für die Welt

**Lernprogramme**

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-,  
Grammatiktrainer (deutsch,  
engl., franz., span., ital., lat.)

ab 12 DM

Gratisinfo von:

Ingeborg Thurm  
Postfach 16 71  
7060 Schorndorf  
Tel. 07181 / 21709

**IBM C64 Amiga Gameboy**

Turrican II (C64 35,-)  
Turrican II (Amiga 58,-)  
Buck Rogers (Amiga 70,-)  
Buck Rogers (C64 58,-)  
Shuffle (Amiga 50,-)  
Muds (Atari ST 60,-)  
Super Off Road (IBM 60,-)  
Gameboy (60 Titel lieferbar)  
Gremlins f. Gameboy 55,-

Versandkosten 4 DM  
Bestellfax 09264 / 1044  
Preislisten kostenlos

**SOFTWARE DREAMS**

Inh. Marco Beetz  
Obere Dorfstr. 30  
8642 Küps-Theisenort  
Tel. 09264 / 6160  
24 St. Bestellannahme

CPC Sega Nintendo Atari

**Brot**  
für die Welt

Postgiro Köln 500 500-500

• Gebrauchtkomputer  
An- und Verkauf  
• Programmverleih:  
Amiga, C-64, PC  
• Amiga Hard- und  
Software  
• MS/DOS  
• Amiga  
Public-Domain

**M L Computer**  
Im Ring 29, 4130 Moers 3  
Fax: 02841-44241  
Tel: 02841-42249

**MLC**

**C-64 / 128 PD !**

Günstig und schnell.

Fordern Sie den  
GRATISKATALOG an :

PD-SOFTWARE  
Kai-Uwe Dittrich  
Husumer Str. 10  
3502 Vellmar

**GAME-PLAY**

Videospezialversand, in Ost-  
westfalen und Berlin, Super  
Preise für SEGA MEGA Drive,  
Gameboy, PC ENGINE und  
Super Famicom.

Hotline ab 10 h unter Verl  
05246 / 81184  
Berlin 030 / 6912156

**Achtung**

Oldenburg und Umgebung.

Schaut mal bei der **Donner-**  
**schweerstr. 33** rein !

CPC, C-64, C-16 + Amiga-Spiele  
zu fairen Preisen.

**Lagerauflösung**

ca. 18000 Programme für  
C-64 + ATARI XL

Joh. Schulte  
Schwartenberger Str. 33  
4472 Haren 2

Liste gegen Freiumschlag

\*\*\*\*\*  
**Gewerbliche  
Kleinanzeigen**

sind **günstiger** als  
Sie denken !

Nutzen Sie diesen Platz  
für Ihre Werbung !

(Die Kleinanzeigenkarte für Ihren  
Auftrag finden Sie in der Heftmitte)

\*\*\*\*\*

**PC-Praxis**

Nebenberuflich durch Fernkurs zu  
fundierte PC-Kenntnissen in MS-  
DOS, in der Textverarbeitung mit MS  
WORD, in der Tabellenkalkulation mit  
MULTIPLAN und im Datenbank-  
system dBASE.

60 weitere Fernkurse: BASIC, PAS-  
CAL, COBOL, EDV-Grundkurs, Fach-  
kaufmann IHK DV-Organisation und  
Datenkommunikation oder Marketing,  
Betriebswirt, Fachwirt, Management,  
Kaufm. Grundkurs, Buchführung,  
Abitur, Englisch, Allgemeinbildung,  
Prakt. Psychologie.

Kostenlosen Studienführer mit Probe-  
lektion Ihrer Wahl anfordern.

Studiengemeinschaft Darmstadt  
Abt. 41 / 33, Postfach 41 41  
6100 Darmstadt  
Tel.: 06157 / 80 66

Komplettlösungsheft  
für **Elvira**  
-Deutsch -Englisch  
mit allen Karten  
15.- DM



**PLAYSOFT**

Teichweg 6 3550 Marburg 7

\*\*\* NEU - AMIGA-PD - TOTAL \*\*\*

Riesenauswahl !!!

Supergünstig  
(ab 1,50 DM / Disk)

NEU : Einzelprogramm-  
kopierservice ab  
0,40 DM / Programm

Info oder Stammkatalogdisk  
(3,70 DM beilegen) anfordern:

Alex' PD-Versand  
Ringstr. 3  
6702 Bad Dürkheim 4



## Gewerbliche Kleinanzeigen

### DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

**19,90 DM**

+ Versandkosten

Pielago Software \* Olpenerstr. 438  
5000 Köln 91 \* Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

### Preisgünstige Programme für AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer  
Kaufbeurer Str. 28  
8948 Mindelheim  
Tel.: 0 82 61 / 96 23  
Versand & Ladenverkauf

### Software und Zubehör für:

ATARI ST / XL / C16 / C64 / VC20 / AMIGA  
/ CPC / PC / XT / AT / NINTENDO /

Info gegen 1,- DM Porto bei :

**THE PROGRAM**  
R. Goth  
An der Ludwigshöhe 4  
W-8832 Weißenburg

### Tennis-Star (Amiga)

Versuchen Sie sich als  
Tennisprofi. Werden Sie  
Nummer eins. Eine  
komplexe Simulation des  
Tennisports.

**25 DM**  
incl. Versand

**DBZ 0441 / 34442**

### PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme  
für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga
- 36-seitiger schriftlicher Katalog  
(PC) oder Katalog-Disk (Amiga)  
gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb  
Kurt Fischer  
Kaufbeurer Str. 28  
8948 Mindelheim  
Tel.: 0 82 61 / 96 23  
Versand & Ladenverkauf

Wir haben keine Importe  
mit XLXVSK-Anleitung  
sondern Geräte mit  
FTZ-Nr. und Games mit  
deutscher Anleitung !

Sega Master, Sega  
Master II, Sega Mega,  
Sega Game Gear und  
ACCLA:M Super Play

Katalog und Info  
Tel. 0209 / 207222  
von 14 - 19 Uhr

**Monis**  
Software Versand

### GAME-PLAY

Spezialhandel für Handheld's,  
Nintendo, Gameboy, NEC,  
Turbo GT, SEGA's Game-Gear,  
Atari Lynx, Preislisten gg.  
Freiumschatz unter :

**GAME-PLAY**  
Österwieherstr. 70  
4837 Verl 1  
Tel. 05246 / 81184  
Berlin 030 / 6912156  
Täglich ab 10 h

### Amiga

Speichererweiterung  
für DM 89,-  
**DBZ 0441 / 34442**

Hol auch Du Dir die  
Gratisliste von :

**BATSOFT**  
Hauptstr. 66 b  
2905 Edewecht  
Tel. 04405 / 7835 - 24 h  
von 16-21 Uhr persönlich  
AMIGA, ST, PC, C-64, CPC,  
Spectrum, Sega + Gameb.  
Speichererweiterung für  
AMIGA auf 1 MB, incl. Uhr,  
abschaltbar  
nur 99,- DM

### SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

- ANKAUF / Verkauf von
- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software,
- Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb  
Kurt Fischer  
Kaufbeurer Str. 28  
8948 Mindelheim  
Tel.: 0 82 61 / 96 23  
FAX: 0 82 61 / 68 05

**NEWS**  
SOFTWARE  
Wir führen Spiele und Anwendungen für

**AMIGA ATARI ST**  
**PC C64**  
**XL/XE CPC**  
**C16**

NEWS SOFTWARE GmbH  
Birkenstraße 42  
4000 Düsseldorf 1  
0211/6790925 oder 0211/676201  
FAX 0211/671544

Bitte nur Händleranfragen!

### Schach-die Stärksten:

M-Chess (Elo 2182) /  
Rexchess (Elo 2060) für  
**DM 169,- + DM 149,-**  
bei :

**GAMBIT-SOFT**  
Feckenhauser Str. 27  
7210 Rottweil  
Tel.: 0741 / 21573

Spiele - Restposten für C64,  
Amiga, Atari ST und CPC.  
350 versch., alles neue  
Originale, pro Spiel ab  
**DM 7,50**  
Liste von  
Computer-Flohmarkt  
Postfach 66 10  
7133 Maulbronn

### Fußball-WM

(Tracksuit Manager)

der Superlative,  
von den Originalspielern  
bis einzelner Mann-  
deckung alles drin.

CPC-C-64-Amiga-Atari-PC  
bei : **DBZ 0441 / 34442**

### \*\*\*\*\* VERSCHENKEN \*\*\*\*\*

können wir nichts, aber  
gute Preise machen.

Spiele für CPC, PC, AMIGA, C64,  
ST. Lösungshilfen. GAMEBOY Spiele.  
Hardware und Zubehör.

**ANRUFEN !**  
**SOFTWAREVERSAND GEBAUER**  
02 11 / 30 92 33

### GAME-PLAY Videospiele

Wir führen Video & Computer-  
Spiele für :

SEGA Mega Drive, Nintendo  
Gameboy-NES America-Super  
Famicom, Game-Gear, PC Engine  
und Turbo GT, Lynx Amiga,  
IBM PC und Atari ST

Händleranfragen erwünscht !

**GAME-PLAY**  
Österwieherstr. 70  
Postfach 11 04  
4837 Verl 1  
Telefon : 05246 / 81184  
Telefax: 05246 / 81270  
Täglich 10 - 19 Uhr



**Die Spielburg**  
Große Auswahl für  
Amiga, Atari und IBM

6520 Worms  
Friedrich-Ebert-Str. 1  
Tel.: 06241/593763



## Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele • Telespiele  
Handhelds • Zubehör • Joysticks

## MAGIC COMPUTERSPIELE

Triester Str. 110 • 8500 Nürnberg 50  
Tel. 0911/48871 • Fax 0911/486091

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab  
2. Lieferung Porto DM 3,50, Erst-  
lieferung per Nachnahme. Porto  
DM 5,-. Zahlung per Kreditkarte  
gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb  
**24 Stunden !!!**

Sofort kostenlose Preisliste  
anfordern.

Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei  
uns immer !!!

## PANASONIC KXT 1000

Anrufbeantworter mit Fernabfrage,  
Microcas.-System kpl. mit Netzteil

**nur 199,- DM !**

(Gerät o. FTZ)

Versand gg. Nachnahme (+ 8,90)  
oder Vorkasse (+ 6,90)

**WEROTRONIC Versand**  
**Postfach 47**

**3505 Gudensberg**

Weitere Angebote gg. 2,- in Briefmarken!

## GUTSCHEIN IM WERT VON 2,- DM SOFT & SOUND

Computerspiele  
Peripherie  
Videospiele

Vermietung + Ladenverkauf:

Gneisenastraße 1  
4000 Düsseldorf 30

Tel.: 0211 / 49 101 87, Fax: 49 201 60

**KOMMEN • TESTEN • STAUNEN**



## AMIGA

Bavarian-Public-Domain

240 Disketten voll deutscher  
Software

Gratisinfo anfordern bei

**Friedrich Neuper,**  
**Postfach 72, 8473 Pfreimd**

## Teamchef (WM Postspiel)

Zug 4,66 alles mit Namen und  
DIN A4 Spielberichte.

**DBZ**

**Schlieffenstr. 58**  
**2900 Oldenburg**

## PD-SOFTWARE

C-64 gut sortiert auf

250 Disc's !

Disc ab 3 DM !

Liste 2 DM in Briefmarken !

**Peter Lange**  
**Postfach 70 12 07**  
**8000 München 70**

## AMIGA

Hard + PD-Software

Gratisinfo bei :

**DATREX-COMPUTERSERVICE**

Blindschacht 16

4390 Gladbeck

Tel.: 0 20 43 / 3 45 32

## Handballmanager (PD)

18,- für C-64, Manager mit  
Pokal und Meisterschaft.

**DBZ**

**Schlieffenstr. 58**  
**2900 Oldenburg**

neu - neu - neu - neu - neu

## SECOND-SOFT-LAND

neu - neu - neu - neu - neu

Originalprogramme aus zweiter  
Hand für

**AMIGA und ATARI ST**

Top aktuell und preiswert !

Sofort kostenlose Liste anfordern.

Wir kaufen auch Programme an!

**SECOND-SOFT-LAND**  
**Software-Vertrieb**

**Friedrichshofener Str. 38**  
**8070 Ingolstadt**



Amiga

Atari

C-64

XT/AT

**Public Domain ab DM 0,98**  
**Hard- & Software + Service**

**Gut \* Schnell \* Preiswert**

Super Katalog gratis  
gegen 1,00 DM Rückporto  
Computertyp angeben !!

**R.U.F. Comp., Postfach 23 65**  
**W - 8228 Freilassing**

## SECONDHAND - SOFT - WORLD

Ab sofort auch

"NEU - PROGRAMM - VERSAND"

auf AMIGA, ATARI, IBM und C-64

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

**AMIGA ORIGINALPROGRAMME**

aus zweiter Hand, immer aktuell  
und immer superpreiswert

**Katalog gegen 1,- DM Rückporto!**

Auch Ankauf von Originalprogrammen

**SECONDHAND - SOFT - WORLD**

**Kraiberg 45**

**8074 Gaimersheim**

**Tel.: 0 84 58 / 27 33**

## DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman

- mit 63 Level

- mit abspeicherbarer Highscore-Liste

- 1 oder 2-Spieler-Modus

**19,90 DM + Versandkosten**

**Peter Keim**

**Vogelsanger Str. 34**

**5000 Köln 30**

**Tel.: 02 21 / 52 07 65**

## Computerspiele und Zubehör

Fachhandel für AMIGA, IBM PC,  
ATARI ST, zu Sparpreisen.

**GAME-PLAY Versand**  
**Zentrale: 05246 / 81184**

**Berlin 030 / 6912156**

**Täglich 10 - 19 Uhr !!!**

TEICHWEG 6 • 3550 MARBURG 7  
TEL (06421) / 481972 FAX 47526

Wir führen Software für:

**AMIGA C-64**  
**ATARI-ST PC**  
**MEGA-DRIVE**  
**& GAME-BOY**

Kostenlose  
Preisliste anfordern!

Int. Brett- & Rollenspiele  
Science Fiction Fantasy  
Zinnminiaturen & Zubehör  
Versandkatalog gegen 2 DM in Briefen

**PLAYSOFT**  
Inh. Robert Elmshäuser

Gameboy, incl. TETRIS  
**nur 149,- DM**

Sonderangebote  
**ab 39,- DM**

Spezial Gameboy Versand

**GAME-PLAY**

**Österwieherstr. 70**

**4837 Verl 1**

**Tel: 05246 / 81184**

**Fax: 05246 / 81270**

**West-Berlin 030 / 6912156**

**Tgl. HOTLINE von 10 bis 19 Uhr**

## CREST C-64 !

War das Diskmag, das Ihr  
für Geld gekauft habt, mal  
wieder Müll ?

Fordert für 0,60 DM Infos für  
was besseres an !

Wollt Ihr das Demo von

Crest aus der ASM ?

Für 10 DM + Porto bekommt  
Ihr es und die Info unter

**J. Freymann**

**Am Schatz 8**

**6486 Brachtal**

**Tel. 06053 / 4059**



# Teuflich gute Spiele in der SPIELHALLE ASM



**B**eginnen wir diesmal mit einem reinrassigen Ballerspiel den Reigen der neuen TV-Spiele dieses Monats. Dabei war es gar nicht so einfach, bei den vielen Neuerscheinungen eine Auswahl der empfehlenswertesten Spiele zu treffen. Der Grund: Die IMA-Neuheiten stürmen auf den Markt! Und da diese Messe neben der Automatenmesse in Tokio die wichtigste ihrer Art auf dem Kontinent ist, haben alle japanischen Hersteller fleißig an neuen, qualitativ hochwertigen Games gearbeitet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen! So gibt es vom *Silkworm*-Hersteller TECMO nach längerer Abstinenz endlich wieder ein schickes Ballerspiel, ganz im klassischen Design und mit klassischer Spielhandlung. Denn wie es für ein Weltraum-Shoot-em-up üblich ist, werden die Levels horizontal gescrollt, die Bonuswaffen gesammelt und der Schwierigkeitsgrad bei jedem Endgegner weiter nach oben gedrückt. Tecmos STRATO FIGHTER erinnert mich dabei ganz besonders an *Konamis* Super-Serie *Nemesis*, denn das ganze Styling des Spiels ist angelehnt an das große Vorbild.

Der Spieler steuert ein kleines Raumschiff durch die acht futuristischen Levels, Extrawaffen erhält er, wenn er beharrlich auf die kleinen Transportraumschiffe einschießt, bis diese zerbröseln. Dann gibt es so schicke Sachen wie Schutzschilde, Speed-up's, einen Vertikalschuß, einen roten Powerbeam und dergleichen mehr. Die Extrawaffen können natürlich mehrfach aufgesammelt und damit schlagkräftiger gemacht wer-



● ● ● ● ● Robocop II ● ● ● ● ●



● ● ● ● ● Borech ● ● ● ● ●



● ● ● ● ● Caveman Ninja ● ● ● ● ●

den, damit auch die Endgegner nicht mehr so große Probleme machen. Und diese Dinger sind wirklich knackig!

Tecmo hat sich viel Mühe damit gemacht, die feindlichen Robot-Angreifer intelligent und variantenreich ins Geschehen zu schicken. Chic sehen sie aus, wenn sie in ihren knapp geschnittenen Blechkleidern durchs Universum jagen, sich verschämt mit aufsprengenden Meteoritenbrocken verhüllen, sich rotierend als Ufo verkleiden oder mit ihren Metallzangen Aufmerksamkeit erregen wollen. Weiterhin sparte Tecmo nicht mit netten Scrolleffekten (z.B. Asteroiden), absoluten Riesensprites und fiesen Flughemmnissen (Schleimwolken, die die Bewegungsfreiheit und Flugeschwindigkeit verringern). Und dann diese Grafik! Das High-Tech-Styling ist grandios, die Weltraumlevels mit futuristischen Plattformen und riesigen Röhren scheinen in die Unendlichkeit zu ragen.

Am besten gelungen, wenn auch nicht neu, ist das Pflanzenlevel, in dem alle möglichen absonderlichen Pilze, verschlungenen Gewächse, Riesenamöben und anderes Zeug für das etwas andere Naturerlebnis sorgen. Mag Strato Fighter vom Spielgeschehen her auch gar nix Neues bieten, die Macher von Tecmo haben es jedenfalls verstanden, aus bewährten Spielelementen ein abwechslungsreiches, hochgradig spielbares Ballerspiel zu schaffen, das mit hervorragenden optischen und akustischen Reizen für langen Spielspaß sorgt. ein dickes Lob an Tecmo!





Ebenfalls altbekannte Maschen hat DATA EAST zusammengestrickt, um die Spielefreaks vor ihrem neuesten Automaten zu versammeln. Als ganz besondere Zugnummer besorgte man sich zudem die Lizenzen für den Kinohit *ROBOCOP II*, kleisterte Digiszenen und die Filmhandlung szenenhaft zusammen – und schon war das Game fertig! Selbstverständlich heißt die Kiste auch *Robocop II*, bietet sechs Levels, eine Zwei-Spieler-Option, jede Menge Extrawaffen und eine Fülle von mordlüsternden Feinden, gegen die die Knarren eingesetzt werden können. Lobenswerterweise hält man sich dicht an den Filmstoff – kein Problem bei einem Actionfilm, dessen Handlung so dünn ist. Nach Kämpfen in Fabrikhallen, auf Straßen und sonstwo geht's natürlich gegen den Erzfeind des Robocop, einen riesigen Roboter, der gleich dreimal niedergelungen werden muß.

Von der Balleraction her bietet *Robocop II* gedungene Hausmannskost: Die Sprites sind allesamt ziemlich groß, aber etwas ungelenk, verdauen Unmengen von Hitpoints und hauchen ihr Leben immer sehr dramatisch aus. Das Salz in der Suppe dieses Actionspiels sind die Bonuslevels, bei denen mit viel technischem Aufwand eine Straßenjagd á la *Out Run* inszeniert wurde. Bedroht wird der Held auf seinem Motorrad zwar nicht, doch je mehr Lastwagen und Hubschrauber er abschießt, desto mehr Bonuspunkte gibt's. Ballerszenen wie diese, manchmal sogar im *Cabal*-Stil, gibt's übrigens als Einlage auch in den Levels.

Garniert wird das Ganze noch mit, teils animierten, Zwischensequenzen aus dem Film, dazu viele Digi-Bilder und Textfetzen aus dem Film. *Robocop II* ist damit zwar nicht das intelligenteste Actionspiel, aber immer noch schmackhafte Kost für Film- und Actionfans.

Warum müssen Denkspiele für geschickte Leute eigentlich immer exotische Namen haben? *Shanghai*, *Tetris* und all die anderen Games, die mit simplen Spielkonzepten für rauchende Köpfe und monatelangen Spielspaß sorgen, umgeben sich mit solchen Titeln immer mit einem Hauch des Geheimnisvollen. Dabei ist auch bei dem neuesten Game dieser Sparte mit dem – natürlich exotischen – Titel *BORENCH* die Spielidee eigentlich ganz ordinär und alles andere als geheimnisvoll. SEGA zeichnet für dieses neue TV-Spiel verantwortlich und meldet sich damit nach unzähligen, allesamt aufwendigen, Actionspie-

len und Fahrsimulatoren wieder zurück in diesem Bereich. Die Platine von *Borensch* ist dem Spielkonzept übrigens angemessen: Hätte man sie etwas platzsparender bestückt, hätte sie glatt in ein Mega Drive gepaßt, denn der technische Aufwand für *Borensch* ist, im Vergleich zum sonst üblichen Standard bei Automatenspielen, eher gering. Warum nicht? Warum soll man tausend Chips auf die Platine knallen, wenn es im Spiel nur darum geht, einen Ball über eine Plattform zu steuern? Diese Plattform scrollt etwas schräg den Screen herunter und besteht aus kleinen Fliesen, auf die der Spieler per Cursor sogenannte Ecksteine setzen muß. Ziel des Spieles ist es nämlich, den stetig herunterrollenden Ball sicher durch alle Abgründe und verschlungenen Wege bis ins Zielfeld zu steuern. Die Ecksteine haben dabei die Funktion, den Ball um 90 Grad abzulenken. Allerdings hat die Sache gleich zwei, nein, drei Haken: Erstens darf man sich nicht den gerade passenden Stein aussuchen, sondern muß den nehmen, der gerade da ist, zweitens ist die Anzahl der insgesamt vorhandenen Ecksteine begrenzt und drittens darf der Ball nicht über ein Feld (Fliese), das er schon einmal benutzt hat, nochmals drüberlaufen. Aber keine Bange, es gibt Abhilfe: Mit den ab und an vorhandenen „Kreuzsteinen“ kann eine Fliese auch mehrfach überfahren werden; zudem ist es möglich, einen Eckstein durch folgende, passendere Steine auszutauschen.

*Borensch* spielt sich mit diesen wenigen, aber durchweg sinnvollen Features ganz witzig, dutzende von Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad sorgen für die nötige Abwechslung. Grafisch darf man sich von dem Spiel allerdings nicht so viel erwarten, denn außer grauen, öden Platten und einem etwas farbigen, hinterlegten Backgroundmuster für den 3D-Effekt gibt's nichts zu sehen. Ein Suchtspiel ist *Borensch* zwar nicht, denn dafür fehlt ihm die Variabilität, aber als kurzweiliger Zeitvertreib kann man ruhig ein paar Mark investieren.

Ein anderes Thema: Ebenfalls von DATA EAST produziert, aber auf einer ganz anderen Schiene läuft *CAVEMAN NINJA*. Hier geht's eigentlich nicht um Ballerei, gefragt sind Geschick, Reaktionsschnelligkeit und die optimale Handhabung von Joystick und Feuerknöpfen. Der Held des Spiels ist ein kleines, süßes Steinzeitmännchen, das in bester Cartoon-Manier durch unzählige Steinzeitlevels hüpfen muß. Das Ziel

des Spieles wird im Vorspann erklärt: Da schleichen vier fies dreinblickende, bärtige Steinzeittypen in ein Zelt und mopsen die Frauen unserer Helden (wahlweise ein oder zwei Spieler). Allerdings haben die Entführer ihre liebe Mühe, die Mädels nach alter Sitte an den Haaren von dannen zu ziehen, ist doch eine davon ziemlich rundlich und läßt den Herren der Schöpfung vor Anstrengung japsen. . . .

Gags dieser Art ziehen sich wie ein roter Faden durch die gesamten Levels, durch die gnubbelig süße, witzig animierte, erfrischend bunte und bezaubernde Grafik. Selbst der Kampf der Helden gegen urzeitliche Unbilden wie Saurier, feindliche Steinzeitstämme, Vulkane und Wasserfälle, gegen Raupen, Maden, Säbelzahn tiger, Piranhas und Haifische gestaltet sich gar nicht so bierernst, wie wir das von Ballerspielen gewöhnt sind. Dafür ist *Caveman Ninja* ein ansprechendes, hektisches und jederzeit motivierendes Jump-and-Run, das in der Ausführung so manches mal an den ersten Teil von *Wonderboy* erinnert. Freilich geht's bei diesem Game ungleich hektischer zu, die Äxte fliegen in Scharen, die Extrawaffen und Powerboni in den zerbrochenen Eierschalen oder bei verblichenen Gegnern sind willkommene Hilfen. Neben all der Hektik ist es aber immer die tolle Animation der Sprites und die vielen Gags, die das Spiel so herrlich auflockern. So springen den beiden Helden die schreckgeweiteten Augen fast aus dem Kopf, wenn sie den Endgegner sehen, blicken sie verblüfft nach unten, wenn plötzlich der Boden aufgrund eines Erdbebens nachgibt, schweben dann einen Moment in der Luft und sacken dann wie Steine nach unten – und zwar durch eine Bonusrunde! Ich möchte Euch gar nicht die vielen weiteren Gags erzählen, denn man muß sie einfach gesehen haben, ganz genauso, wie man auch Tom & Jerry nur live genießen kann. Erwähnt werden sollte jedoch unbedingt noch der abgefahrene Sound mit seinen Dig-Drums und Kongas und die wahrhaft unverwüstliche, echt steinzeitliche Komposition, die für Stimmung sorgt. Und einen kleinen Tip noch zum Schluß: Nicht nur zwischen den Levels, sondern auch am Ende des Spiels habt Ihr die Wahl zwischen verschiedenen Parcours. Wenn Ihr nach dem Sieg gegen den letzten Endgegner jedoch den falschen Ausgang nimmt, habt Ihr flugs die fette Steinzeitmutter am Hals. Und dann heißt es rennen, rennen, rennen. . . . ■

**MICHAEL SUCK**



# BOMICO-GEWINN-SPIEL

**GOLDRAUSCH DM 14.000,-**

## TOP TEN BOMICO

1	SIM EARTH	Simulation	PC 3,5/5,25
2	SIM CITY/POPULOUS	Kompilation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
3	GENGHIS KHAN	Strategie	PC 3,5/5,25, Amiga
4	ANTARES	Rollenspiel	Amiga
5	TRANSWORLD	Wirtschaftssimulation	C-64D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
6	MIG-29 FULCRUM	Flugsimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
7	N.A.M.	Historische Simulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
8	HILL STREET BLUES	Detectiv-Spiel	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
9	BILLY THE KID	Western-Abenteuer	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25
10	ON THE ROAD	Wirtschaftssimulation	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL Postkarte (Kennwort: „Goldrausch“) an die ASM, Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege,

## SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir  
**7 x DM 100,-**  
 und  
**14 x DM 50,-**  
Monat für Monat  
 in den  
 nächsten  
 Ausgaben

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)



# GOLDEN JOYSTICK AWARDS 1991

## Flamingos, Sturm und tolle Show

London – 4/4/91: EMAP IMAGES vergab die 'Golden Joystick Awards' im The Kensington Roof Gardens. Dies passiert alljährlich. Die besten Soundsos aus dem Jahre '90 wurden in feierlichem Rahmen gekürt. Mit dabei – Manfred von der ASM (einzig geladener deutscher Journalist; zu meiner Verwunderung, muß ich gestehen...), der sich artig an einen der dekorativ gedeckten Tische setzte und mit einigen Software-Größen kräftig aß und heftig plauderte. Dann begann die Preisverleihung. Johnathan Ross übernahm als Moderator das Mikro von EMAP-Boss Terry Pratt, der die Vorrede hielt. . .



Gut gelaunte Gäste. Im Bild hier: Steve Cooke (ASM-London) und MIRRORSOFT's Cathy Campos-

# BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

### BOMICO-NEWS

#### Wußten Sie,

daß es zwei der besten Spiele der Jahre 1989 und 1990 nun in einer COMPILATION gibt ?  
Nein ?

Und Sie werden auch noch zum halben Preis angeboten !  
Wirklich !!

#### SIM CITY + POPULOUS

die absoluten Super-Hit-Spiele bringt BOMICO gemeinsam auf den Markt. Natürlich mit deutscher Anleitung !!!

"POPULOUS-das 'Spiel für die Götter' läßt uns Welten erschaffen, erobern, erforschen, bewundern ..."

"SIM CITY hat die Herzen der Gamester im Sturm erobert. Ein ORIGINAL in der Software-Geschichte !"

BEIDE sind echte Evergreens, Super-Hits, Mega-Titel. Mein Gott, was soll man da noch hinzufügen ?

Manfred Kleimann/ASM





Während der Preisverleihung – spannungsvolle Erwartung...

Noch bevor es richtig losging, holte ich mir erstmal ein paar Liter 'Echt Londoner Wasser' ab. Die Birne war klatschnaß, die wenigen Haare verteilten sich in alle Himmels-Richtungen. Im Fahrstuhl des Hotels trocknete ich rasch ab und hatte gleich die Gelegenheit, mit 'Mitreisenden' nach oben einige Infos abzustauben: **LEM-MINGS II**, eine Data-Disc mit Editor, folgt in Kürze. **KICKOFF III** wird's Ende '91 für Amiga, ST und auch auf Cart für C-64 nebst Konsolen geben. Im neunten Stock der 'Roof Gardens' angelangt, sah ich die letzten verbliebenen Flamingos in die sicheren Unterschlüpfе auf'm Balkon fliehen. Der Regen nahm zu, die Stimmung unter den illustren Gästen im gleichen Maße.

Nach einigen kleinen Weißweinchen, Bier und Small Talk begaben wir uns zu den Tischen, nahmen unser Lunch ein und warteten gespannt auf die Preisträger 1990. Ich selbst hatte das obligate 'smart dress' vergessen. Dafür putzten sich die anderen raus. So erfuhren nicht nur die 'bestgekleidetsten' Leute die 'nackten' Tatsachen.

'And the Winner is...', dieser Satz rutschte den Jungs von der EMAP-Presse 15mal raus. Im einzelnen wurde folgendes nominiert und mit einem Preis gekürt. Die Urkunden plus einem EMAP-Prisma (wo war der güldene Stick?) wanderten dann in die Hände der Firmen-Bosse. Nun, fangen wir von vorn an:



**1.) Die besten Grafiken – 8bit:** Nominiert wurden *Turrican*, *Golden Axe* und *Midnight Resistance*. Der Sieger: **MIDNIGHT RESISTANCE** von *Ocean*.



„Winners“ unter sich: von links Ian (Psygnosis), Gary (Ocean) und Johnathan (Psygnosis).

**2.) Die besten Grafiken – 16bit:** Nominiert hier *Shadow of the Beast II*, *PowerMonger*, *Space Ace*. Der Sieger: **SHADOW OF THE BEAST** von *Psygnosis*.

**3.) Der beste Sound – 8bit:** Vorschläge: *Robocop II*, *Rainbow Islands*, *Pang*. Der Sieger (mußte ja *Ocean* sein): **ROBOCOP II**.

**4.) Der beste Sound – 16bit:** Nominiert wurden *Toyota Celica GT Rallye*, *Turbo Esprit Challenge* und *Speedball II*. Der Sieger hieß **SPEEDBALL II**. Eric von den *Bitmap Bros.* nahm den Preis entgegen.

**5.) Die beste Simulation – 8bit:** Nominiert hier *F-16 Combat Fighter*, *Pro Golf*, *F-19 Stealth Fighter*. Es gewann der **STEALTH FIGHTER** von *Microprose*.

**6.) Die beste Simulation – 16bit:** Die Vorschläge: *F-19 Stealth Fighter*, *Kick Off II*, *F-29 Retaliator*. Wiederum holte sich der **STEALTH** den Titel.

**7.) Die beste Spielhallen-Umsetzung – 8bit:** Nominiert *Rainbow Islands*, *Chase H.Q.* und *N.A.R.C.* (wiederum alles *Ocean*-Titel). Es gewann **RAINBOW ISLANDS**.

**8.) Die beste Spielhallen-Umsetzung – 16bit:** Wierum drei Vorschläge: *Rainbow Islands*, *Golden Axe*, *Super Off-Road Racer*. In dieser Kategorie setzte sich **GOLDEN AXE** von *Virgin Games* durch.

**9.) Das beste Konsolen-Spiel – 8bit:** Nominiert wurden *Super Monaco GP*, *Megaman*, *Golden Axe*. Der Sieger hieß **MEGAMAN** fürs NES.

**10.) Das beste Konsolen-Spiel – 16bit:** Die Vorschläge lauteten *Golden Axe*, *John Madden Football*, *Super Monaco GP*. Der gute, besser: das gute **JOHN MADDEN FOOTBALL** (*Electronic Arts* fürs *Sega Mega Drive*) ging als Winner hervor.

**11.) Das beste PC-Game des Jahres:** Nominiert wurden *Wing Commander*, *Railroad Tycoon* und *LHX Attack Chopper*. **RAILROAD TYCOON** von *Microprose* hatte die Nase vorn.

**12.) Das Spiel des Jahres – 8bit:** Vorschläge: *Turrican*, *Rick Dangerous*, *Pang*. **RICK DANGEROUS** aus dem Hause *Firebird/Microprose* machte das Rennen.

**13.) Das Spiel des Jahres – 16bit:** Nominiert wurden *PowerMonger*, *Kick Off II*, *Golden Axe*. Der Sieger: **KICK OFF II** von *Anco*.







Eric (Bitmap Bros.) holte Gold für SPEEDBALL II.

**14.) Der beste Hardware-Hersteller des Jahres:** Hier hatte man vier Namen zur Auswahl parat: *Commodore*, *Atari*, *Sega* und *Nintendo*. Man entschloß sich für *Sega*.

**15.) Das beste Softwarehaus des Jahres:** Die Vorschläge: *Ocean*, *Microprose*, *Electronic Arts*. Der Sieger: *Ocean Software* aus Manchester.

Nun, ich muß zugeben, daß ich einige Entscheidungen der EMAP-Leser-Jury etwas unverständlich fand. Zudem kam, daß lediglich drei Nominierungen – bis auf eine Kategorie abgesehen – abgegeben wurden. Spannender wäre es sicherlich, zehn zur Auswahl zu stellen und die Plätze von unten nach oben (also 10 bis 1) abgestuft bekanntzugeben. Iss auch spannender. In Deutschland wäre die Wahl

sicherlich anders ausgefallen. Der Geschmack ist halt in jedem Land ein anderer – Gott sei dank! So sah ich viele lange Gesichter. Die Repräsentanten der 'kleineren' Software-Häuser, die durchaus gute Dinge produziert haben, gingen 'leer' aus. Es waren wiedereinmal (?) die Großen, die hier absahnten. Dennoch: Eine interessante Show mit guten Einlagen und einem Forum, wo man sich erneut auf einem Haufen traf und plaudern konnte.

**Übrigens:** ASM wird Ende des Jahres 1991 ebenfalls zu einer Wahl aufrufen. Die ASM-Leser werden dann ihre Favoriten bestimmen. Bekanntgegeben werden 'unsere' Gewinner dann Januar des folgenden Jahres in einem ähnlich feierlichen Rahmen.

**MANFRED KLEIMANN**



Ein übergelücklicher Anil Gupta (Anco): Preis für KICK OFF II

# BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BOMICO-NEWS

**Wußten Sie,**  
daß es zwei der besten Spiele der  
Jahre 1989 und 1990  
nun in einer COMPILATION gibt?  
Nein?  
Und Sie werden auch noch zum  
halben Preis angeboten!  
Wirklich !!

## SIM CITY + POPULOUS

die absoluten Super-Hit-Spiele bringt  
BOMICO gemeinsam auf den Markt.  
Natürlich mit deutscher  
Anleitung !!!

"POPULOUS-das 'Spiel für  
die Götter' läßt uns Welten  
erschaffen, erobern, er-  
forschen, bewundern ..."

"SIM CITY  
hat die Herzen der Gamester im  
Sturm erobert. Ein ORIGINAL in  
der Software-Geschichte !"

BEIDE sind echte Ever-  
greens, Super-Hits,  
Mega-Titel. Mein Gott,  
was soll man da noch  
hinzufügen ?

Manfred Kleimann/ASM



Wie kommt man auf solch' eine verrückte Idee, den Rekord im Computerdauerspielen brechen zu wollen? Für den gelernten Tischler Jörg, 21, gar nicht mal so verrückt. „An meinen freien Tagen sind 20 Stunden am Computer gar nichts. Auch wenn ich in meinen Ferien bis zu zwei Tagen pausenlos am Computer sitze, ist dies für mich nichts Ungewöhnliches.“ Der totale Freak also! Aber kommen da Freizeit und Freunde nicht ein wenig zu kurz? „Ob ich Freunde habe? Die kann man zählen. Denn bei mir kommt erst der Computer und dann die anderen Sachen.“ Was Mädels angeht, setzt Jörg sogar noch einen extra drauf: „Wenn ich die Wahl hätte, eine Frau, meinerwegen auch die Miss Germany, oder einen Computer zu heiraten, dann würde ich lieber den Computer nehmen! Ein Computer ist für mich einfach durch nichts zu ersetzen!“

Gut, über Miss Germany kann man vielleicht noch streiten, aber pauschal gesehen ist Jörgs Aussage schon fast ein bißchen pervers, oder was meint Ihr? Nun gut, wie dem auch sei, Jörg ist jedenfalls schon seit seinem zwölften Lebensjahr vom Compi besessen – früh übt sich. ... Auf die Idee, den Rekord von Andreas Bauer (103 Stunden) zu brechen, kam er 1990. Ihm fiel das Guinness-Buch, Ausgabe '88, in die Hände, in welchem ein 33-

Stunden-Rekord verzeichnet war. Für ihn war das kein Rekord, im Gegenteil. „Ich dachte, das muß ein Druckfehler sein!“ Doch dem war nicht so. Dieses Jahr kaufte er sich die neueste Ausgabe vom „Buch der Rekorde“, um zu sehen, wie es denn nun um den Rekord stünde. „Der hatte mittlerweile den schwindelerregenden Wert von 103 Stunden erreicht. Und das war dann erst 'ne richtige Herausforderung.“

Der Kampf fand dann in den Büroräumen der Firma reLINE statt, weil ihm die Games von dieser Firma schon immer am ehesten zusagten und er außerdem einen Programmierer kennt, der dort beschäftigt ist. Insgesamt hat er sich knapp drei Monate mit Sport und anderen Übungen am Compi auf diesen Marathon vorbereiten können. Auch einen Übungslauf von 70 Stunden hatte er beim Startschuß schon hinter sich.

Das witzige an der ganzen Sache ist außerdem, daß Jörg die ganze Zeit nur ein einziges Game spielte: Fate - Gates of Dawn, ein Rollenspiel, was auf keinen Fall unter zwei Monaten Zeit zu schaffen ist. Trotzdem, wird das auf Dauer nicht langweilig? „Ich hätte vorher auch nicht gedacht, daß ich nur dieses Spiel spielen würde, aber Fate Gates ist so umfangreich, es wird nicht langweilig. Ich brauchte allein 50 Stunden, um richtig reinzukommen.“

**Wer kennt ihn nicht, den äußerst amüsanten Kinoknaller „Lisa, der helle Wahnsinn“? Völlig unrealistisch, eine Frau, noch dazu eine wie Lisa, mit dem Computer erschaffen zu wollen! Realistischer, jedoch mindestens genauso wahnsinnig, ist Jörg Koppmanns Versuch mit dem Compi: 120 Stunden Fate Gates of Dawn – der absolute Rekord im Computerdauerspielen! Er hat es tatsächlich geschafft. 14 Stunden schlief er nach vollbrachter Tat, einen süßen Traum im allzu überanstrengten Kopf: den Eintrag ins Buch der Rekorde!!!**

te er wenig Probleme, wach zu bleiben. „Am Tage geht es ziemlich gut. Den Durchhänger kriege ich nur zwischen drei und sechs Uhr morgens.“ Aber wach bleiben allein reicht für einen solchen Rekord nicht aus. Jörg ernährte sich während dieser Zeit auch gesondert.

Als ich Jörg traf, spielte er in der 100sten Stunde. Auf die Frage, ob es ihm nicht doch langsam ein wenig anstrengende, antwortete er mit schwerer Zunge: „Es geht. Vielleicht merkst Du, daß ich mit dem Sprechen Schwierigkeiten habe.“

Hammerhart! Es dauerte ja schließlich von Montagmittag, 12 Uhr, bis Samstagmittag 12 Uhr, den Rivalen auszusteichen. Tagsüber hat-

*Das reLINE-Team schaut Jörg beim Rekord-Versuch zu. V.l.n.r.: Rüdiger Skwarezynski, Holger Heinrich, Karsten Obarski.*





# gleich nach Lisa

Winness Buch der Reko  
rdversuch im Computer-  
spielen mit FATE  
of Dawn auf Amiga

Säfte, Obst und auf keinen Fall irgendwelche schweren Sachen – so sah sein Speiseplan aus. Auch Kaffee gab's keinen. „Da ist man hinterher noch mehr müde.“

Pro Stunde waren Jörg fünf Minuten Pause vergönnt – so steht es in den Regeln. Diese sammelte er, um dann doch mal eine Mütze voll Schlaf nehmen zu können. „Am Mittwoch habe ich mich dreieinhalb Stunden hingepackt, den Rest von den insgesamt vier Stunden habe ich im Bad verbracht.“

Auf die Frage, ob ihm denn nicht langsam der Hintern weh täte, antwortete er: „Nö, ich sitze auch sonst sehr viel.“ Die Firma reLine stelle Jörg aber auch einen besonders „rückenfreundlichen“ Bürostuhl, sowie einen augenschonenden Monitor und eine leichtgängige Maus zur Verfügung.

Trotz diesen schonenden Extras bekam Jörg nach einer gewissen Stundenzahl Halluzinationen. „Dieses Teil, was hier unten ist (Anm. d. Red.: eine Säule, die das



Menü verschönert), da sind dann schon Vorstellungen aufgetreten. Einmal dachte ich, ich sehe Augen. Der Programmierer meinte jedoch, das könnte nicht sein. Später habe ich auch einen Hirsch gesehen. Ein anderes Mal war's eine qualmende Zigarette.“ Oh, oh. Aber was soll's? Im Notfall hätte man den Onkel Doc geholt, der hatte für alle Fälle Dope für Jörg in petto.

Das Dope wurde nicht gebraucht, die 120 Stunden sind geschafft, der ersehnte Eintrag ins Buch der Rekorde ist sicher. Außer dieser Zeile, in der Rubrik „Witziges“, hat er übrigens nichts für seine Mühe bekommen. Indes hämmert er weiter glücklich auf seinem Compi rum, will sich dieses Jahr sogar noch mehr Zeit für sein elektronisches Hobby nehmen, als zuvor. „Ohne Computer würde ich zusammenfallen, wie ein Butterkuchen ohne Hefe.“ Eine Hiobsbotschaft habe ich jedoch zum guten (?) Schluß für Jörg: Andreas Bauer, sein Vorgänger will seinen Rekord erneut schlagen. Mein Vorschlag: Die beiden nebeneinander setzen, und so lange spielen lassen, bis einer von beiden vom Stuhl fällt! ■

**SANDRA ALTER**



V.l.n.r.: Jörg Koppmann, Sandra Alter, Holger Gehrman (reLINE).



## Impressum

**Herausgeber**  
Christian Widuch

**Verlagsleiter**  
Stefan Ritter

**Chefredakteur**  
Manfred Kleimann (M.K., verantw.)

**Stellv. Chefredakteur**  
Matthias Siegl (mats)

**Redaktion**  
Klaus Segel (cruiser), Ulrich Mühl (uli), Hans-Joachim Amann (hja), Eva Hoogh (ev), Sandra Alter (sat)

**Freie Mitarbeiter**  
Michael Suck (msu), Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Dirk Fuchser (df), Paul Rigby (pr), Michael Umbach (mrm), Michael Jordan (M.J.)

**Layout**  
Annette Braun

**Comics**  
Mathias Neumann

**Titel**  
Mark Bromley

**Fotos**  
Hans-Joachim Amann, Klaus Segel

**ASM London**  
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street,  
London W11, 4DV, England

**Anzeigenleitung**  
Andrea Heyn (Ltg.), Anja Pröger  
Telefon 0 56 51 / 3 00 17  
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 5 ab 1. 4. 91

**Produktionsleitung**  
Uwe Siebert

**Anzeigensatz**  
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

**Satz**  
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

**Reproduktion**  
Repro Team Kassel GmbH,  
3501 Niestetal-Sandershausen

**Druck und Gesamtherstellung**  
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,  
3500 Kassel

**Vertrieb**  
Verlagsunion Pabel Moewig KG,  
6200 Wiesbaden,  
Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel), Österreich, Schweiz

**Abonnement**  
Jahresabonnement (11 Ausgaben)  
DM 74, Ausland DM 87,50  
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten.  
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

**Abonnement-Verwaltung**  
Tanja Mosebach, Andrea Richardt  
Tel.: 0 56 51 / 3 00 11

**Verlag und Redaktion**  
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,  
Postfach 870, 3440 Eschwege  
Telefon 0 56 51 / 3 00 11  
Telefax (Anzeigen) 0 56 51 / 3 00 14  
Telefax (Redaktion) 0 56 51 / 3 00 18  
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13  
(Uli & A-Man) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr  
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15  
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

**Manuskripte**  
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.  
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlags-Gesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.  
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

**Urheberrecht**  
Alle in aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IWV)  
ISSN 0933-1867



## Gesammelte Werke ASM 4/91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure	Sexy Droids	04/91	50	Blickpunkt
				Freakin' Funky Fuzz Balls	04/91	93	Action	* Shadow Dancer (Sega Mega)	02/91	106	Action
				Full Blast	04/91	60	Action	* Shanghai (Lynx)	04/91	85	Strategie
16bit HitMachine	03/91	38	Action	Gain Ground	04/91	84	Action	Shanghai II	04/91	113	Strategie
3D Construction Kit	02/91	72	Anwender	Galactic Empire	03/91	66	Adventure	Shooting Stars	04/91	73	Action
4D Sports Driving	04/91	66	Action	Gazza II	03/91	64	Sport	Shuffle	03/91	64	Strategie
4D Sports Driving	04/91	66	Action	Geisha	02/91	14	Action	Sidmon II	01/91	66	Anwender
Actraiser (Super Famicom)	03/91	119	Action	Genix	04/91	99	Strategie	Sim City Architecture I/II	03/91	110	Strategie
Advanced Destroyer Simulator	02/91	50	Blickpunkt	Ghostbusters II (Game Boy)	01/91	101	Action	Skate or Die: Bad n' Rad	04/91	92	Action
* Advanced Tactical Fighter II	01/91	62	Action	Globetrotter	01/91	12	Action	Skystrike +	01/91	84	Action
* Adventures of Jackie Chan	04/91	90	Action	Golden Axe	02/91	44	Action	Snake Rattle 'n Roll (NES)	01/91	104	Action
* Aero Blaster (PCEngine)	02/91	101	Action	Goldrush	04/91	60	Action	Soccer Mania	03/91	17	Sport
Aircraft & Scenery Designer	03/91	68	Anwender	Goofy und der phantastische Schnellzug	03/91	128	Anwender	* Sorcerers get all the Girls	03/91	18	Adventure
* Airline Transport Service	04/91	69	Strategie	* Gradius III (Super Famicom)	03/91	115	Action	Space 1889	03/91	125	Blickpunkt
* Aleste (Sega Mega)	03/91	118	Action	* Great Courts II	03/91	60	Sport	Space Quest III (deutsch)	03/91	73	Adventure
Alien Drug Lords	04/91	43	Adventure	* Hard Drivin' (Sega Mega)	03/91	114	Sport	* Speedball II	01/91	16	Action
* Alpha Waves	01/91	45	Action	* Hard Drivin' II	04/91	30	Action	Spellfire the Sorcerer	03/91	56	Action
Altered Destiny	01/91	72	Adventure	* Hard Nova	01/91	10	Adventure	Spiderman (Game Boy)	01/91	112	Action
Amigo 1/91	03/91	41	Anwender	Heatseeker	01/91	90	Action	Spindizzy Worlds	01/91	18	Action
Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action	Heavy Unit (Sega Mega)	03/91	124	Action	Spirit of Excalibur	04/91	56	Adventure
Atomic RoboKid	01/91	76	Action	Hollywood Collection	03/91	48	Action	* Sporting Gold from Epyx	02/91	36	Sport
Atomic Robokid (Sega Mega)	03/91	112	Action	Horror Zombies from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt	St. Thomas	02/91	32	Blickpunkt
Awesome	02/91	34	Action	Horror Zombies from the Crypt	03/91	63	Action	Star Control	02/91	66	Action
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action	Hunt for Red October, The	04/91	50	Action	* Stellar 7	02/91	110	Action
Back to the Golden Age	02/91	38	Action	I play 3D Soccer	02/91	112	Sport	Stratego	02/91	46	Strategie
Backgammon	04/91	48	Strategie	IngenioLernsoftware	01/91	30	Anwender	Street Hockey	01/91	12	Sport
Badlands Pete	03/91	52	Action	Insects in Space	04/91	79	Action	Street Sports	04/91	60	Sport
* Battle Command	02/91	94	Action	Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnuß	Strider II	01/91	134	Action
Battle Squadron (Sega Mega)	02/91	103	Action	Ishido (Mega Drive)	04/91	89	Strategie	Striker	03/91	96	Sport
Battle Storm	03/91	88	Action	Ivan "Ironman" Stewarts				Stundenglas, Das	04/91	128	Kopfnuß
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt	Super Off Road	01/91	47	Sport	Summer Camp	03/91	56	Action
Big Box	02/91	112	Action	* John Madden Football (Sega Mega)	02/91	104	Sport	Super Cars II	04/91	63	Blickpunkt
* Big Business	04/91	76	Strategie	Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie	* Super Mario World (Super Famicom)	02/91	99	Action
Blade Warrior	01/91	68	Action	Judge Dredd	04/91	61	Action	Super Off Road (NES)	03/91	113	Sport
* Block Out (Lynx)	04/91	86	Strategie	Jupiter's Masterdrive	03/91	109	Sport	* Superskweek	01/91	92	Action
* Blue Max	02/91	30	Strategie	Kamikaze	02/91	66	Action	Swap	04/91	114	Strategie
* Bubble Ghost	04/91	88	Action	* King's Quest V	02/91	8	Adventure	Sword of Sodan (Sega Mega)	03/91	114	Action
* Buck Rogers - Countdown to Doomsday	02/91	29	Adventure	Knights of the Sky	02/91	60	Strategie	Sword of Vermilion (Sega Mega)	03/91	122	Adventure
Burning Force (Sega Mega)	01/91	112	Action	Larry 3 (deutsch)	04/91	14	Adventure	Take a Trip to Britain	02/91	58	Anwender
CarVup	01/91	137	Blickpunkt	Latein Grundwortschatz	03/91	126	Anwender	Team Suzuki	03/91	10	Sport
* CarVup	02/91	111	Action	* Latein Zeitentrainer	04/91	53	Education	* Team Yankee	01/91	54	Strategie
Carthage	02/91	69	Action	Legion (PCEngine)	02/91	107	Action	Technocop	04/91	92	Action
Century	01/91	74	Action	Lemmings	01/91	8	Blickpunkt	Teenage Mutant Hero Turtles	02/91	76	Action
Challengers	03/91	16	Action	* Lemmings	04/91	6	Strategie	Tenage Mutant Hero Turtles - World Tour	03/91	87	Anwender
Championship Run	02/91	48	Strategie	* Life & Death II - The Brain	04/91	70	Strategie	Terran Envoy	02/91	113	Strategie
Chase H.Q. (Game Boy)	04/91	89	Action	Lightspeed	01/91	43	Adventure	Test Drive III	01/91	123	Sport
Chase H.Q. II	02/91	13	Action	Line of Fire	03/91	57	Action	The Amazing Spiderman	02/91	80	Action
Chrono Quest 2	02/91	127	Kopfnuß	* Links	04/91	8	Sport	The Amazing Spiderman (Game Boy)	03/91	124	Action
Chuck Yeager's AFT	03/91	92	Oldie	Lorna	04/91	111	Action	The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
Conflict	01/91	136	Strategie	Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action	The Businessman	01/91	30	Anwender
* Contra	04/91	88	Action	Lupo Alberto	04/91	111	Action	* The Centauri Alliance	03/91	70	Adventure
Cortizone	04/91	67	Adventure	Match Pairs	02/91	58	Anwender	The Crescent Hawk's Revenge	02/91	18	Strategie
Cougar Force	02/91	46	Action	Mega Mighty Intro Designer	04/91	42	Anwender	* The Dark Heart of Uukrul	02/91	109	Adventure
* Countdown	03/91	30	Adventure	* Metal Masters	04/91	58	Action	The Final Battle	01/91	133	Adventure
* Covert Action	01/91	41	Adventure	* Mickey Mouse - Castle of Illusion	03/91	6	Action	The Final Conflict	02/91	42	Strategie
* Crash Course	02/91	25	Action	* MIG29 Fulcrum	01/91	132	Strategie	The Final Day	03/91	38	Action
Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action	* Mighty Bombjack	04/91	136	Action	The Fool's Errand	02/91	31	Strategie
Create a Shape V2.0	03/91	36	Anwender	* Moonbase	04/91	72	Strategie	* The Lord of the Rings The Power	03/91	32	Adventure
Creatures	03/91	47	Action	* MS. Pacman (Lynx)	01/91	101	Action	The Power	03/91	88	Strategie
Crime Time	01/91	84	Adventure	Murders in Space	01/91	76	Adventure	* The Power Pack	01/91	66	Sport
Crown	03/91	87	Action	Mysterious Worlds	03/91	62	Action	* The Savage Empire	03/91	46	Adventure
Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt	Mystical	02/91	65	Action	* The Secret of Monkey Island	02/91	10	Adventure
Darius II (Sega Mega)	03/91	123	Action	NARC	03/91	53	Action	The Sword and the Rose	03/91	68	Action
Dark Spyre	04/91	78	Adventure	Narco Police	01/91	136	Action	The Traveller	02/91	57	Anwender
* Das Boot	03/91	58	Strategie	Nightshift	02/91	40	Action	The Ultimate Ride	02/91	11	Sport
Defender II	03/91	59	Action	Ninja Adventure (Game Boy)	01/91	106	Action	Think	04/91	94	Blickpunkt
Demon Wars	04/91	156	Action	Ninja Gaiden (Lynx)	04/91	86	Action	Think Twice	04/91	48	Strategie
Demoniak	04/91	46	Blickpunkt	Ninja III	04/91	16	Blickpunkt	Total Recall	03/91	52	Action
Dick Tracy	02/91	79	Action	Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action	Tournament Golf	02/91	114	Sport
Die 3erReihe	04/91	74	Action	No Exit	01/91	94	Action	Tower Fra	02/91	38	Strategie
Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie	Obitus	03/91	73	Adventure	Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
Die Unendliche Geschichte II	03/91	28	Action	Oil's Well	02/91	59	Action	Trampoline Terror	04/91	86	Action
Donald und das magische Alphabet	03/91	128	Anwender	* On the Road	01/91	96	Strategie	* Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
Dragon Breed	02/91	0	Action	Ooops up	01/91	14	Action	Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
Dragon's Lair II - Time Warp	03/91	61	Action	Operation Harrier	01/91	70	Action	Turrican II	03/91	72	Action
Dragon's Lair II: Time Warp	01/91	135	Blickpunkt	Operation Stealth - Letzter Teil	02/91	136	Kopfnuß	Ultima III	04/91	116	Oldie
Duck Tales	03/91	14	Action	Out Run (PCEngine)	03/91	120	Action	Ultima VI	04/91	125	Kopfnuß
Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action	* Panza KickBoxing	01/91	138	Sport	Ultima VI - Letzter Teil	02/91	130	Kopfnuß
Dynamite Duke (Sega Mega)	01/91	102	Action	Penthouse	04/91	12	Strategie	Ultima VI - Teil IV	01/91	142	Kopfnuß
Eagle's Rider	02/91	76	Action	Pepe Hammer	04/91	95	Blickpunkt	Valls III (PCEngine)	02/91	102	Action
Elemental Master (Sega Mega)	03/91	117	Action	Pilot Wings (Super Famicom)	03/91	120	Action	Venom Wing	01/91	82	Action
* Elvira - Mistress of the Dark	03/91	34	Adventure	Pole 500	01/91	92	Sport	Warlock the Avenger	03/91	12	Action
Enchanted Land	04/91	42	Action	* PowerMonger	02/91	6	Strategie	* Warlords	04/91	68	Strategie
English I/II	02/91	56	Anwender	Powerplay	02/91	82	Action	Wayne Gretzky Hockey II	03/91	44	Sport
Eswat	02/91	154	Action	Prehistoric Tale, A Probotector (NES)	04/91	100	Action	Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
European Journeys	04/91	52	Blickpunkt	Proflight	03/91	117	Action	* Wing Commander	02/91	117	Strategie
* Exterminator	02/91	93	Action	* Projekt Prometheus	02/91	116	Strategie	* Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge	03/91	8	Adventure
* FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action	Quadrel	02/91	81	Strategie	Wonderboy III (Sega Mega)	03/91	112	Action
Fantastic Four 2	02/91	54	Action	* Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure	* Wonderland	01/91	6	Adventure
Fantastis Soccer	01/91	98	Sport	Raid by Fire				World Championship Boxing Manager	04/91	62	Strategie
* Fantasy World Dizzy	03/91	48	Action	Radarmission (Game Boy)	02/91	108	Strategie	* World Championship Soccer	02/91	28	Sport
Fastmenü Plus 2.2	04/91	82	Anwender	Ranx	02/91	68	Action	World Cup Italia '90 (Sega Master)	02/91	108	Sport
Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action	* Red Baron	03/91	40	Strategie	Wortschatztrainer/Rätsel	04/91	75	Education
Filekat 2.0	04/91	80	Anwender	Reederel	03/91	67	Strategie	Wrath of the Demon	02/91	16	Action
Final Command	02/91	68	Adventure	Renegade Legion				Xiphos	01/91	70	Action
* Final Fight (Super Famicom)	03/91	116	Action	Interceptor	02/91	36	Strategie	* ZOut	01/91	14	Action
Final Whistle	04/91	36	Sport	Revelation I	04/91	64	Strategie	Zany Golf (Sega Mega)	03/91	114	Sport
Finale	02/91	70	Action	* Rise of the Dragon	03/91	54	Adventure	Zarathustra	03/91	62	Action
Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action	Robo Squash	04/91	89	Action	Zellard	03/91	47	Action
Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt	Rygar	04/91	85	Action				
Football Simulation	01/91	98	Sport	S.T.U.N. Runner	02/91	82	Action				
Fortress of Fear (Game Boy)	03/91	113	Action	Saint Dragon (PCEngine)	03/91	124	Action				
				Second Front	02/91	42	Strategie				
				Sega Master Mix	01/91	33	Action				





# ASM-Generalkarte

## W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

## W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Eifestraße 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

## W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

## W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gneisenastr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Ha-Ku-Soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Industriestraße 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (0 23 89) 7 80 -0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 -0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 -0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Karolinenstr. 71, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 7 41 07.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

## W-5000

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel.: (0 26 06) 3 31.

International Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Klingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

## Inserentenverzeichnis

ARBIROSOFT	73	ECS-SCHÖPEL	127	LIFETIMES	144	STAR MICRONICS	39
ATARI	35	DR. FALTZ UND PARTNER	131	MICROPOSE	60,61,71,93	STEINHÄUER	140
BACHLER	99	FLASHPOINT	49	NO CREDITS	55	SYBEX-VERLAG	43
BOMICO	9,11,45,83,85,129,133,155,157,164	FUNASTIC	87	O.K. SOFT	147	THEO KRANZ VERSAND	147
COMPUTER BOX	139	FUNNY SOFTWARE	135	PHILIPP MORRIS	2	TOPSOFT	146
COMPUTERSHOP MÜNCHEN	107	GERMAN DESIGN GROUP	41	REIMER, MICHAEL	143	TRONIC-VERLAG	23,33,47,59,111,136,137,162
CRYSTAL SOFT	148	GNADENLOS	117	RICHARTZ	141	T.S.DATENSYSTEME	16/17
CWM MUST	123	GROSS-ELECTRONIC	109	RUSHWARE	31,51,57,97,103,105,113	UNITED SOFTWARE	15,163
DIE DREI	143	HAMO	81	SCHLICHTING	146	WIAL	115
DIGITAL MARKETING	89	HEIDAK	28/29	SOFTEXPRESS	91	ZIELINSKI	141
DYNAMIC SYSTEMS	144	JOYSOFT	53	SOFTWARE-MANIACS	39		
DYNATEX	125	KAROSOFT	67				



Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

## W-6000

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. 0 69/8 00 47 03 - 99

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

## W-7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

## W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 8754 Großostheim, Tel.: 0 60 26 / 50 50 - 0

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

ZS-Soft Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

## Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

**Die nächste  
ASM (6/91)  
erscheint am  
31. Mai 1991**

**Wir danken den hier auf-  
geführten Häusern für ihre  
freundliche Unterstützung!**





**JETZT ABONNIEREN!**

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Bitte Bestellkarte benutzen!

# SUPER ABO



Regelmäßig neueste Infos

Direkt ins Haus

Preisvorteil



»»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

Hiermit bestelle ich ...

- ☐ **ASM** für mindestens 11 Ausgaben (1 Jahrgang)

☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

**Inlandspreis:** 11 Ausgaben ASM 74, — DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35, — DM

**Auslandspreise:**  
II Ausgaben ASM 87,50 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42, – DM

<b>Lieferanschrift</b> <input type="checkbox"/> Geschäft	<input type="checkbox"/> Privat
Vorname, Name	
Firma (nur wenn Lieferadresse)	
Straße, Nr./Postfach	
PLZ/Ort	

**Gegen Rechnung** — zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt.  
(Bitte keine Vorauszahlung leisten — Rechnung abwarten.)

Widerstandsrecht:

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Trösch-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs-Scheins zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige das durch meine zweite Unterschrift.

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um 4 bzw. 11 Ausgaben, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden.

Datum \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_ (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

**BÜCHER** (solange der Vorrat reicht!)

**Das ASM-MEGA-PACK** Jahrgang 1990  
10 Ausgaben komplett incl. 1 Sammelordner

**200 Multifunktion Joystick**

- 0) 1 MB Speichererweiterung/Uhr & Neuromancer
- 0) Multifunktion Joystick
- 0) Amiga-JET & JAPAN-Scenery-Disk
- 0) Block Out (☐ Amiga, ☐ ST, ☐ PC)

er Hassbuch  
mputer Hass  
tergalaktisch

**HEFTE** (solange der Vorrat reicht!)

9,80 DM  
7,50 DM  
7,80 DM

☐ Tausch

Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

**BÜCHER** (solange der Vorrat reicht!)

- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK** Jahrgang 1990 60,- DM  
10 Ausgaben komplett incl. 1 Sammelordner
- Das ASM-SPECIAL-PACK** alle 10 Ausgaben oder  
5 Ausgaben nach Wahl (bitte ankreuzen)!
- ☐ **10er-PACK**, alle 10 Sonderausgaben 30,- DM  
☐ **5er-PACK**, Sortiment wie angekreuzt 20,- DM

- ☐ Das Computer Hassbuch
- ☐ Das Neue Computer Hassbuch
- ☐ Space Rat-Intergalaktisch

— **SEITENSTRECKE**, sofort, wie angekreuzt **20,= DM**

DM





## »ABONNEMENT«

- Ausfüllen ...
- Einwerfen ...

... und schon geht  
die Post ab!



## »BESTELLKARTE«

☐ Ich mache von Ihrem Angebot Gebrauch und bestelle die unten  
ausgewählten Produkte:

Name

Straße/Postfach

PLZ/Ort

- ☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.  
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr  
von 7,50 DM (nur innerhalb der BRD).

Antwort

Bitte mit der  
jeweils gültigen  
Postkartengebühr  
freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG  
ABO-Service  
Postfach

D-3440 Eschwege

Antwort

Bitte mit der  
jeweils gültigen  
Postkartengebühr  
freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG  
Versand-Service  
Postfach

D-3440 Eschwege



## »KONTAKTKARTE«

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw.  
von der Sie Informationen erhalten wollen. ▼

Name

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Telefon Vorwahl/Nummer



## »KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Postkarte

Bitte mit der  
jeweils gültigen  
Postkartengebühr  
freimachen

Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Antwort

Bitte mit der  
jeweils gültigen  
Postkartengebühr  
freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG  
Kleinanzeigen-Service  
Postfach

D-3440 Eschwege



# BIG BUSINESS

ASM  
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95  
PC 3,5 + 5,25 79,95

## BIG BUSINESS

Big Business ist eine humorvolle Unternehmenssimulation mit eindeutig spielerischem Charakter. Sollen Sie Ihr eigener Chef! Entscheiden Sie selbst über den Etat für Werbung, Forschung, Investitionen usw. Planen Sie selbst die günstigsten Produktionsbedingungen, werden Sie tätig gegen Industriespione usw. Hervorragende, z.T. animierte Grafik im Comic-Stil.

# U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION

Special  
Edition

## U.S.S.

### JOHN YOUNG

Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschluß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.

AMIGA, Atari ST 59,95  
C64 Disk 29,95  
C64 Cass 19,95  
PC 3,5 + 5,25 79,95



# KIND OF MAGIC 3

AMIGA 79,95  
C64 Disk 49,95  
C64 Cass 39,95

## Kind of Magic 3

Eine brandneue Super-Spielesammlung mit vier erstklassigen Spielen.

**NORTH SEA INFERNO:** Terroristen haben auf einer Bohrinsel eine Atombombe gelegt.  
**CYBER WORLD:** Du bist berufen, in einer düsteren Zukunftswelt Verräter zu jagen.  
**DOMINATION:** Erobern Sie das Hauptquartier Ihres Gegners mit 4 Kampfrobotern.  
**BLUE ANGEL 69:** Bezaubernde Engel führen Sie durch das Labyrinth Ihrer Gefühle.

# THE SECOND WORLD

NEU

ASM  
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95  
C64 Disk 29,95  
PC 3,5 + 5,25 79,95

# DINOWARS

NEU

AMIGA  
JOKER  
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95  
C64 Disk 29,95  
C64 Cass 19,95  
PC 3,5 + 5,25 79,95

## THE SECOND WORLD

Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.

## MAILORDER

Einfach Postkarte an:

**MAGIC BYTES**

Verlag R. Kleinegräber

Postfach 2144 C

D-4830 Gütersloh 1

Oder 24-Stunden-Telefonline

**05241-1834**

(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 50,-DM versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).



Alle  
Preisangaben  
in DM

## DINOWARS

Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit aufgerufen werden.



MAGIC BYTES

Big Business  
AMIGA

The Second World  
AMIGA

Dinowars AMIGA

Kind of Magic 3  
(Z.B.: North Sea  
Inferno) AMIGA

U.S.S. John Young  
AMIGA



# PROJEKT PROMETHEUS

Retten Sie die Erde, bevor es zu spät ist!

Bringen Sie die Prometheus mit ihrer kostbaren Ladung heil zurück!



SCIENCE-FICTION ADVENTURE · SEHR GUTER DEUTSCHER PARSER · BENUTZERFÜHRUNG  
KOMPLETT IN DEUTSCH · INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG · UMFANGREICHE GRAFIKEN

## BOMICO

BOMICO Serviceline  
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?  
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!  
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!  
Tel.: 06107/62067

MAR © 90

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto